

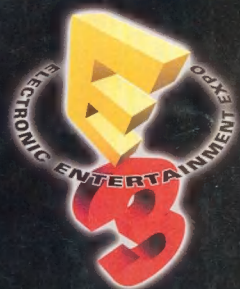
PC

ZZED

CD
melléklet

+32
OLDAL

VÁLTOZATLAN
ÁRON



EXKLÜZÍV
BESZÁMOLÓ

Warzone 2100
Midtown Madness
Might & Magic VII

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ '99

**NÁLUNK NEM PROBLÉMA
A KÉTEZREDIK...**

**UGYANIS KÉTEZREDIK ELŐFIZETŐNK
KÜLÖNLEGES AJÁNDÉKOT KAP:**

**HÁROMNAPOS
LONDONI UTAT
AZ ECTS '99-RÉ!**

VIGASZDÍJ AZ 1999. ÉS 2001.

ELŐFIZETŐNKNEK:

TÖVÁBBI HÁROMÉVES

AJÁNDÉK PC ZED ELŐFIZETÉS

AZ ELŐFIZETÉS ÁRA:

EGY ÉVRE 8990 FT • FÉL ÉVRE 4990 FT • NEGYED ÉVRE 2790 FT

ELŐFIZETHETŐ CSEKKEN, POSTAI UTALVÁNYON A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉN

TCB PÉGASZ KFT. 1518 BUDAPEST, PF. 27.3., BANKI ÁTUTALASSAL A 10200940-2016217-00000000

BANKSZÁMLASZÁMON VAGY SZEMÉLYESEN A SZERKESZTŐSÉGBEN (113 BUDAPEST, BARTÓK BÉLA UTJ 152./C, EMELET 103.),

MINDEN HONAPBAN,

A JÁTEKOKRÓL KOMOLYAN

FŐSZERKESZTŐ
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ,
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
PR ASSZISTENS
Borotai Zita
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
202-1351

E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu

POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27

KIADJA A
CD PEGASUS KFT.

FELELŐS KIRDÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
NH Rt. regionális
részvényszármazások,
valamint a számítási-
technikai szaklapokat.
TERJESZTÉS GONDOSKÁSA
Sajtómenedzser Bt.
Tel.: 343-2346

ELŐZETÉSEN
TERJESZTI A KIADÓ.
ELŐZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyed éve: 2790 Ft,
fél éve: 4990 Ft,
egy éve: 8990 Ft.

TIPOGRÁFIA ÉS
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ,
HEITZ CSABA,
MOLNÁR ISTVÁN,
SZABÓ DÓRA

A LAP ELŐZETHEZŐT BÁRMELY
POSTAHIVATALBAN KILÉHETŐ
POSTALÁTVÁNYON,
A KIADÓ ÁTALA KILÉHETŐ
VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ
"KÉSZPÉNZÁRTALMI MEGJÁRÁS"
NYOMTATVÁNYON,
VAGY BANKI ÁTUTALASSAL A
10200940-20116217-00000000
SZÁMÚ BANKSZÁMLASZÁMRA.
KÖLÖLDME ELŐZETHEZŐT A
HUNGAROPRESS KFT.-N KISERJÜL
TEL.: (36-1) 206-1927,
FAX: (36-1) 206-1921,
E-MAIL:
HUNGAROPRESS@HUNGAROPRESS.HUNGARONLINE.HU

Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben
LEVÉLTÁRS
El Greco Kft.
1118 Budapest, Serleg u. 3.
Tel.: 466-5522
NYOMDAI MUNKÁK
Álföldi Nyomda Rt.
FELELŐS VÉZTŐ
a cég ügyvezetője

A PC ZED HANGSZERZEN SZERKESZTŐ
VALAMENNYI CIKKE SZERKESZTŐ
JÓE VÉD. MEGJÁRÁSUK BÁRMILYEN
FORMÁBAN KIZÁRÓLAG A KIRDÓ
ELŐZETÉS IRÁSBELI ENGEDÉLYÉVEL
TÖRTÉNI. SZERKESZTŐSÉGÜNK
A LAPBAN MEGJELENŐ HIRDETÉSEKET
A LEHETŐSÉGEKHEZ MÉRTESEN
A LEGNAGYOBB FIGYELMESEL
KELTELI TARTALMAKÉRT AZONAN
NEM VÁLLAL FELTÉTELEZÉST.



Deer Hunter, és ami mögötte van

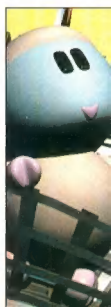
...őbb, mint egy éve minden internetes- és újság-kritikus által
alaposan lehúzott játék, a Deer Hunter elképesztő
eladási eredményekkel sokkolta a játékpiacon minden résztvevőjét
– beleértve a program fejlesztőit és kiadóját is. Az okokat illetően
mindenki csak találgatott, ám a döbbenetes sikert a játék folytatásai
és klónjai (Deer Avanger, Big Game Hunter) is lemásolták, és végül
az 1998-as év összesített eladási Top10-es listájára négy (!) vadász-
játéknak sikerült felkerülnie. Az örület azóta is tart, már a
legnagyobbak (Hasbro, Activision, Electronic Arts) is beálltak a
kétes minőséget képviselő, de hihetetlen mennyiségben eladható
játékokat kiadó cégek sorába.

Nem nehéz kitalálni a trend okát – a bonyolult és komoly kihívást
nyújtó programokat igénylő „hardcore” játékosok (egyébként jelentős)
réteget szinte észrevétlenül, de messze túlnőtte az a tömeg, amely nem
ismeri igazán a PC-t, de a vele végzett munkájuk mellett (esetleg
helyett...) játszani szeretnének. A PC mindennapos használati tárgygyá
vált a legtöbb családban, így a „komoly” játékok mellett mára külön
műfajjá nőtte ki magát a vadász-, kaszinó- és gyerekprogramok
csoportja. Az E3-on a Caleba Big Game Hunter és Barbie Fashion
Designer aktuális epizódjainak bemutatására legalább akkora
hangsúlyt fektettek a cégek, mint a Diablo 2-re vagy a Tiberian Sunra.
Egy vérbeli játékos számára talán elszomorítóan tűnhet a hír,
hogy esetleg éppen egy Deer Hunter 3 készítése miatt áll le egy
Wizardy 8- vagy Prey-kaliberű játék fejlesztése, de a „pézd beszél...”
örökérvényű igazsága mellett gondoljunk ilyenkor arra is,
hogy senki sem veterán „gamerként” kezdte, és talán holnap
a ma önfeledten Deer Hunterezők nyújtják az újabb kihívást
Quake 3: Arenában vagy Starcraft 2-ben...

Létrejött hát a játékosok egy új és népes rétege, akik nem a Falcon 4.0-
vagy az Operational Art Of War-bonyolultságú játékokat igénylik
– mi, a PC ZED hozzájuk, az eddig még Magyarországon játékmaga-
zinnal nem igazán megcélzott réteghez is szeretnénk szólni, a
kibővített és megújított újsággal. Természetesen a plusz 32 oldalt
nemcsak erre szánjuk, a kibővített hírek- és hardverrovat mellett
sokak kérésének engedve extra mennyiségű cheatet és végigjátszással
segítjük az elakadt játékosokat, a számítógépen kívüli világgal foglal-
kozó oldalak pedig mindenkihez szólnak...

Hanula Zsolt

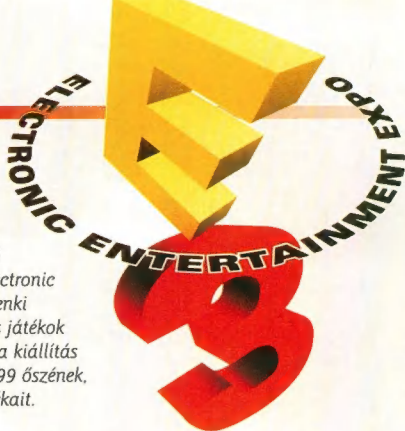
Hanula Zsolt
főszerkesztő



FÓKUSZBAN

20 EXKLUZÍV BESZÁMOLÓNK
LOS ANGELESBŐL

Idén ötödször került megrendezésre a szórakoztató számítástechnika legnagyobb seregszemléje, az Electronic Entertainment Expo. A világraszóló show-n mindenki képviseltette magát, aki számít a PC-s és konzolos játékok világában. Harmincoldalas összeállításunkban – a kiállítás tapasztalatai alapján – már most bemutatjuk 1999 őszének, karácsonyának és 2000 első félévének legjobb játékeit.



HÍREK, ÚJDONSÁGOK

6

Az első képek és információk a közeli és távoli jövőben megjelenő játékokról.

BLACK & WHITE NAPLÓ

22

Betekintés a Lionhead fejlesztői bázisára, információk Peter Molyneux új játékáról – első kézből!

ELŐZETESÉK

16

SHOGUN: TOTAL WAR

A középkori Japán mutatkozik be az EA rövidesen megjelenő 3D-s stratégiai játékában.

18

THE SIMS

Will Wright, a Sim City-sorozat kitalálója beszél a széria legújabb tagjáról...

A HÓNAP DEMÓJA

20

QUAKE 3: ARENA

A minden idők legjobb játékának választott Quake második folytatása méltó a nagy elődök színvonalához...

BEMUTATÓK

62

WILD METAL COUNTRY

A furcsa cím nem egy új könnyűzenei stílust, hanem egy akcióközpontú tankszimulátort takar...

64

ALIEN VS. PREDATOR

A sci-fi filmek két leghírhedtebb szörnyének bőrébe bújhatunk bele a Fox first person shooterében.

66

RECOIL

Minden elsőpró akciót ígér az egy kaptára készülő Quake-klónokba belefáradt játékosoknak az új felfogású tankszimulátor.

70

EXPENDABLE

Lőj mindenre, ami él és/vagy mozog – akár ez is lehetne a mottója a Rage legújabb shoot 'em up örületének.

72

BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

Minden idők egyik legsikeresebb AD&D-alapú számítógépes játékának megérkezett az első kiegészítő CD-je!

74

MACHINES

Az emberiség kipusztulása után az intelligens gépek folytatják a harmadik világháborút...

76

OPERATIONAL ART OF WAR VOL. II

A legbonyolultabb harci stratégiai játék folytatása a grafikát és a játszhatóságot is az élethűségnek rendeli alá – „hardcore” stratégiák előnyben!

78

CONSAIRS

Egy újabb próbálkozás Sid Meier legendás Pirates!-ének feltámasztására.



56 Might and Magic VII For Blood and Honor

Tavalyi olvasói szavazásunkon csak egy hajszállal maradt le a Might and Magic VI az év kaland-játékának címéről. A meglepően rövid idő alatt elkészült hetedik rész tovább folytatja Catherine királynő Erathia felszabadításáért folytatott harcának történetét – még szebb grafikával, komoly logikai fejtörőkkel és kemény csatákkal tarkítva.

80 WARZONE 2100

Egy futurisztikus háború real-time stratégia kontosében – a lecke fel van adva a Tiberian Sun fejlesztőinek...

84 MIDDOWN MADNESS

Még meg sem jelent a Driver, máris itt az első klónja – autóverseny a városi forgalomban Microsoft-módra!

86 V RALLY

Rally négy kontinens leggyilkosabb pályáin.

87 SPORTS CAR GT

Egy újabb trónkövetelő, aki a Need for Speed királyságára pályázik.

88 ACTUA ICE HOCKEY 2

A Gremelin játéka ugrásszerű fejlődést mutat az egy évvel ezelőtt megjelent első részhez képest.

ÁLLANDÓ ROVATOK

69 69. oldal

Mindent a szemnek...

90 Gondolatébresztő

Szoftveralkalmazkodás, másolás – pro és kontra.

66 Levelezés

Zed válaszol az olvasói levelekre.

94 Heroes Of The Real-time World

Az utódok játékosok hihetetlen kalandjai folytatódnak!

95 Netbongészó

Utikalauz világháló-stopposoknak.

96 Cheat

Két oldalnyi titkos kód és csalás.

108 Zeneajánló

Az újdonságok bemutatása mellett ezúttal John Carpenter filmzenéit ajánljuk figyelmetekbe.

110 Filmajánló

Mit kínál Hollywood '99 nyarára?

112 Könyvajánló

Salvatore és Feist egy-egy klasszikus fantasy-regény-ciklusának nemrég megjelent folytatását mutatjuk be.

114 Windows-tipp

Windows 2000 – avagy NT otthonra?

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

98 Lands of Lore III

Akik számára megoldhatatlan rejtélyt jelent Gladstone titkainak kifizérése, most felsőhajthatnak – teljes megoldás hat oldalban!

104 Silver

A furcsa manga kaland sokkal bonyolultabb, mint elsőre hinnénk...

HARDVER-ROVAT

116 Hardver-hírek

118 CeBIT '99

Ami az előző számból kimaradt: monitorok, kommunikációs technikák, palmtop gépek, mobiltechnika.

122 Kamerák PC-hez

Hogyan lesz a PC-ből videostúdió?

124 Printerek A-tól Z-ig

Gutenbergtől a lézerprinterig...

96 CD tartalom

Útmutató és kedvesindító állandó CD-mellékletünkhoz.

ABDOMINATION	34
ACTUA ICE HOCKEY 2	88
AGE OF EMPIRES II	28
ALIEN VS. PREDATOR	64
ALLEGIANCE	15
AMEN: THE AWAKENING	35
ANACHRONIX	38
ARCATERIA	11
ARENA AD	48
ARMAGEDDON'S BLADE	43
ARMY MEN 3	50
ASHERON'S CALL	44
BLACK & WHITE	22
BRAVEHEART	29
CARMAGEDDON 3	28
COMANCHE HOKUM	48
CONQUEST: FRONTIER WARS	36
COBRA	78
CUTTHROATS	43
DEEP FIGHTER	14
DEMOLITION RACER	6
DEUS EX	42
DISCWORLD NOIR	30
EPISODE I INSIDER'S GUIDE	54
EPISODE I RACER	54
EXPENDABLE	70
FIIST	47
FIGHTER AGE 2	13
FINAL FANTASY VIII	48
FLIGHT SIMULATOR 2000	36
FORCE COMMANDER	54
FREESPACE 2	52
HAL-LIFE: OPPOSING FORCE	32
HAND OF GOD	46
IMPERIUM GALACTIC 2	34
INDY AND THE INFERNAL MACHINE	54
I-WAR DELUXE EDITION	41
JANE'S USAF	47
JEREMY MCGRATH'S SUPERCROSS	45
LANDS OF LORE III	98
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	37
MACHINIS	34
MDK 2	51
MESSIAH	52
MIDDOWN MADNESS	84
MIGHT AND MAGIC VII	56
MS INTERNATIONAL FOOTBALL 2000	35
MURPHY'S ODYSSEY	46
NEED FOR SPEED 2000	43
NEED FOR SPEED 4	40
OPERATIONAL ART OF WAR VOL. II	76
ORCS	46
PANDORA'S BOX	53
PHAROS	32
PLANESCAPE TORMENT	50
PREY	45
PRO PINBALL 4	38
QUAKE 3: ARENA	20
RECOL	66
REVENANT	42
RE-VOLT	40
SABOTEUR	50
SETTLERS III: QUEEN OF THE AMAZONS	10
SEVEN KINGDOMS II	9
SHADOWMAN	33
SHADOWPACT	41
SHEEP	30
SHOGUN: TOTAL WAR	16
SILENT HUNTER 2	39
SILVER	104
SIMON THE SORCERER 3D	46
SOLDIER OF FORTUNE	8
SPIRIT OF SPEED	9
SPORTS CAR GT	87
SWAT 3: CLOSE-QUARTERS BATTLE	33
SYSTEM SHOCK 2	51
TALES OF THE SWORD COAST	72
TEAM ALLIGATOR	12
TEST DRIVE 6	6
THE PHANTOM MENACE	54
THE SIMS	18
THRONE OF DARKNESS	53
TITANIUM ANGELS	15
TOMB RAIDER II GOLD	39
TOMB RAIDER IV	39
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	31
UNREAL MISSION PACK	7
V RALLY	86
WARHAMMER NAPOLÉON	11
WARZONE 2100	80
WHEEL OF TIME	44
WILD METAL COUNTRY	62

Demolition Racer

Akik a Destruction Derby-n nevelkedettek, hamarosan ismét kiélhetik magukat az Accolade legújabb autós játékanak segítségével. A programot az a Pitbull Syndicate fejleszté, akiknek a Test Drive negyedik és ötödik részét köszönhetjük. A készítőket megihagyták a korábbi játékaik engine-jét, ám a fizikai modellen igen sokat javítottak, ez nem véletlen, mivel egy ilyen stílusú programnál nagyon sokat jelent, ha az autó a valószínűleg megfelelően viselkedik. A legnagyobb újítás talán az, hogy immár akár két keréken is száguldozhatunk, illetve még nem nagyon lehetett autós játékban látni. A „hagyományos” roncserdéri játékmód mellett más típusú küzdelmekben is részt vehetünk, ilyen például az öngyilkos verseny, amelyben kétszer nyolc autó halad egymással szemben (!) egy versenypályán. Aki nemcsak az esztelen száguldozást és pusztítást kedveli, az kipróbálhatja a ligát, amelyben egy adott összegű pénzből gazdálkodva kell megnyernünk a bajnokságot. Természetesen minden futam után – a helyezesünk függvényében – egy kisebb összeggel leszünk gazdagabbak, amelyből autók javítását és egy esetleges tuningolást kell megoldanunk. Sőt, ha elég pénzt gyűjtöttünk össze, akkor akár egy újabb – és természetesen jobb – járművet is vásárolhatunk. A grafikai megjelenítés igen látványos, a különböző speciális effektek (robbanás, füst, lángok) mellett az időjárás is folyamatosan változik, akár verseny közben is eleredit az eső. A Messiah után ez lesz a következő játék, amelynek zenéjét a Fear Factory együttes készíti.

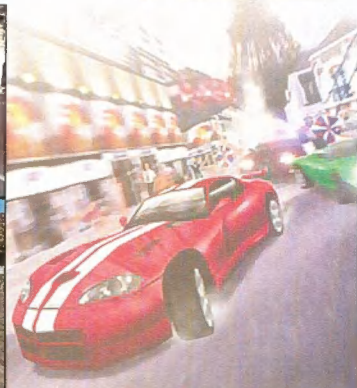
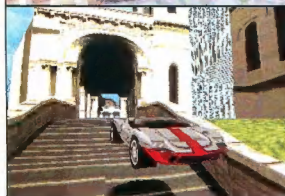
DEMOLITION RACER
ACCOLADE / PITBULL SYNDICATE
AUTÓVERSENY
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 KÖZEPE



Test Drive 6

Minden idők leghíresebb és leghosszabb autósjáték-sorozata hamarosan folytatódik! A készítő a Test Drive 6-tal szeretnék helyreállítani a sorozat utóbbi időben kicsit megtépzott nimbuszát, mivel az ötödik epizód fogadtatása jócskán elmaradt a konkurens Need for Speed 3-tól. Ennek érdekében a készítőket igyekeznek mindent bevetni, ami csak eszükbe jutott: több, mint 40 (!) fajta autó került bele a játékba, mind eredeti járművek alapján. Sőt, minden autónak legalább ötféle változata van! A járművek közötti különbség természetesen nem csupán a külsejükben jelentkezik, mindegyik más és más menettulajdonságokkal rendelkezik, ezt bőven lesz időnk kitapasztalni, hiszen a játékban több, mint 30 pálya kapott helyet. A gépek egy teljesen átdolgozott fizikai engine segítségével kelnek életre, amely az autóra ható összes erő figyelembevételével számítja ki a jármű mozgását. A „jó helyről ötletet lopni nem szűgyen”-elv alapján a Test Drive 6-ban is lesz rendőrségi üldözés, csakúgy, mint a Need for Speed 3-ban, újdonság azonban az, hogy éjszakai menekülésnél helikopter is segíti a zsnak munkáját. Az ötödik részhez hasonlóan a Test Drive 6 zenéjét is különféle együttesek készítették el, a hanghatások pedig az EAX szabványnak köszönhetően teljesen élethűek lesznek. Kérdés azonban az, hogy a rengeteg újítás mire lesz elég a Need for Speed 4-gyel és a Drivel szemben...

TEST DRIVE 6
INFOGRAMES/ACCOLADE
AUTÓVERSENY
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR



Unreal Mission Pack: Return to Na Pali

Az egy évvel ezelőtt megjelent játék, az Unreal hamar sokak kedvencévé vált. A programnak jó néhány folytatása is készült. Az első az Unreal Tournament, amellyel az Epic szeretné bizonyítani a világnak, hogy deathmatchben (is) jobb, mint az eddigi király, az id Software játéka. Emellett folyamatosan fejlesztik az Unreal II-t, amely nagyon valószínű, hogy elődjéhez hasonlóan jó néhány évig fog készülni. Hogy az Unrealre éhező közönség addig se maradjon játékszánivaló nélkül, hamarosan boltokba kerül a játék első hivatalos kiegészítője, a Return To Na Pali, amely a nem sokban különbözik a többi hasonló programtól kiadott kiegészítő lemeztől: néhány új szint, szörny és fegyver került csupán bele.

A történet szerint a játékos egy szökött fogoly, akit azonban újból a Bodega Bay nevű börtönhajóra szállítják. A Bodega Bay egy titkos küldetésben vesz részt, amelynek célja a Na Palin lezuhanat Prometheus nevű hajóról a fegyver-tervezők visszaszerzése. A játékosnak két választása van: vagy vállalja, hogy az idegen bolygón megkeresi és megszerzi a tervezőket, ennek fejében felmentik a vádak alól és szabad emberként távozhatsz, vagy pedig visszatérsz a börtönbe, ahol a biztos halál vár rá. Hősünk természetesen az első lehetőséget választja...

Persze nem lesz könnyű dolgunk, hiszen Na Palin szinte csak olyan élőlényekkel találkozhatunk, amelyek az életünkre törnek. Ilyen például az eredeti játékban nem szereplő Predator nevű lény. Ezek a kis hullószzerű élőlények elsőre nem tűnnek veszélyesnek, de nagyobb csoportban már rá támadnak a mit sem sejtő játékosra. Ezt a támadást a csapattagok természetesen összehangoltan végzik, egyszerre több oldalról közelítenek.

Szintén új ellenség a Spinner, amely kinézetben leginkább egy hatalmas skorpióra emlékeztet, távolról tüzlábadákat köpök, de ha közelebb megyünk hozzá, akkor sincs könnyebb dolgunk, mert óriási ollóval pillanatok alatt darabokra szaggat bárkit. Hogy ne legyen könnyű dolgunk, nem csupán a bennszülöttek, hanem a lezu-



hant hajó túlélői is az ellenségüknek tekintenek. Az itt rekedt emberek igen jól felszerelték, gépkarabély és gránátvető van náluk, sőt, egy álcázó páncélt is használnak, amellyel könnyedén beleolvadnak környezetükbe. A három új ellenséggel szemben mi pontosan ugyanennyi új fegyvert vehetünk be. A gépkarabély egy igen gyors automata fegyver, a gránátvetőnek kétfajta tüzelési módja van, az elsőnél a lövedék ütközés után azonnal felrobban, a másodiknál mi szabályozhatjuk a detonáció idejét. A harmadik fegyver nem más, mint egy rakétavető, amelynek másodlagos tüzelési módját használva kilövés után mi magunk irányíthatjuk a lövedéket.

A kiegészítő lemez 14 új egyjátékos pályát tartalmaz, amelyek között egyaránt lesznek külső és belső helyszínek. Emellett hat teljesen új deathmatch pálya – amelyek természetesen tartalmaznak az új fegyvereket és felszereléseket – is rákerül a korongra azok kedvéért, akik inkább csoportosan szeretnek Unrealezni. Mivel a kiegészítő lemez a Unreal legújabb, 2.24-es verziója alá készült, így nem lesznek meg azok a gyermekbetegségei, amelyek az eredeti játékot a kezdeti időkben jellemezték.

UNREAL MISSION PACK: RETURN TO NA PALI

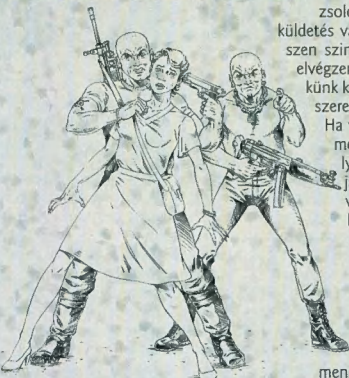
GT INTERACTIVE / EPIC MEGAGAMES / LEGEND ENTERTAINMENT

UNREAL KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ

MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR

Soldier of Fortune

A Raven Software eddig arról volt híres, hogy az id Software engine-jét felhasználva készített kiváló fantasy témájú akciójátékokat. A Soldier Of Fortune-nél a helyzet kissé más, az akció ugyan maradt, az engine ezúttal sem saját, hanem a Quake II (erősen módosított) motorja, de a helyszín ezúttal nem valami fantasy világ, hanem a jó öreg Föld. A



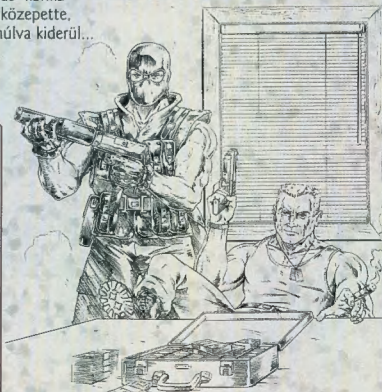
Soldier Of Fortune elnevezés valójában egy híres amerikai katonai folyóirat címe. Ennek az újságnak a munkatársai segítik a fejlesztőket, hogy a játék minél valóságosabb legyen mind a fegyverek, mind a küldetések terén. Ebből következik, hogy csak olyan dolgok kerül bele a programba, ami a valóságban is létezik. A küldetések a föld különböző pontjain játszódhatnak, a játékos feladata pedig egy zsoldos csapat irányítása. A legtöbb küldetés választást elé állítja a játékost, hiszen szinte minden misszióban csak az elvégzendő feladatot kapjuk meg, nekünk kell kiválasztani az embereink felszerelését és a követendő taktikát is. Ha valamelyik küldetés nem nyerne meg tetszésünket, mert túl veszélyesnek tűnik vagy a felajánlott javadalmazást keveselljük, akár vissza is utasíthatjuk. A választható fegyverárménál tartalmazza a napjainkban ismert szinte összes ismertebb gyilkoló eszközt, többek között rakétavetőkkel és gázgránátokkal is felszerelhetjük embereinket. A fegyverkezésnek csak a rendelkezésünkre álló pénz mennyisége szab határt. A játék első hallásra igen érdekesnek tűnik, egy mostanában nagyon népszerű stílus, a kommandós-szimulátorok családjának következő tagja. Hogy a Raven tapasztalata mire elég a hatalmas konkurenciaharc közepette, kis idő múlva kiderül...

SOLDIER OF FORTUNE
ACTIVISION / RAVEN SOFTWARE
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ



JULIUS	STAR TREK: KLINGON ACADEMY	INTERPLAY
JULIUS	TONIC TROUBLE	CDI SOFT
JULIUS	DUNGEON KEEPER II	ELECTRONIC ARTS
JULIUS	HEAVY GEAR II	ACTIVISION
JULIUS	CBC: TYBERIAN SUN	ELECTRONIC ARTS
JULIUS	MESIAN	INTERPLAY
AUGUSTUS	REVENANT	EIDOS
AUGUSTUS	UNREAL TOURNAMENT	GT
AUGUSTUS	SYSTEM SHOCK II	ELECTRONIC ARTS
AUGUSTUS	CIVILIZATION: TEST OF TIME	MICROSOFT
AUGUSTUS	PRINCE OF PERSIA 3D	RED ORB
AUGUSTUS	SHOGUN: TOTAL WAR	ELECTRONIC ARTS
AUGUSTUS	BRAVEHEART	EIDOS
AUGUSTUS	DRIVER	GT
AUGUSTUS	DAIKATANA	EIDOS
AUGUSTUS	WHEEL OF TIME	GT
AUGUSTUS	AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT
AUGUSTUS	OMIKRON: THE NOMAD SOUL	EIDOS
AUGUSTUS	ULTIMA: ASCENSION	ELECTRONIC ARTS
AUGUSTUS	ONI	BUNGIE

A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő, hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.



Seven Kingdoms II

Atavalyi év egyik igen kellemes meglepetése volt a Seven Kingdoms, amely némi felüdülést hozott az egy kaptafára készült real-time stratégiák közé, annak ellenére, hogy igen sok elemet „vettek kölcsön” a készítő az Age Of Empires-től. A nemskorára megfelelő folytatásban az előző részhez képest az egyik legnagyobb újítást a grafikai eszközöket a fejlesztők. A rengeteg újfajta épület és egység mellett a megjelenítő engine is teljesen kicserélődött, a választható legnagyobb felbontás ezúttal az 1024x768. A grafika mellett a kezelőfelület és az irányítás is megváltozott, a nehezen elérhető funkciók – mint például az épületek összekapcsolása – leegyszerűsödtek. A játékmenet is módosult, a második részben már 12 különféle nép irányításának nehéz feladatára vállalkozhatunk (így ugyan a cím kissé értelmet veszti, de sebj): kínai, japán, mongol, római, görög, perzsa, egyiptomi, indiai, viking, normann, kelta és karthágói (?). Sőt, ezen felül még kipróbálhatjuk azt is, hogy milyen lehet irányítani az ellenséget, a fryhtanokat. Mivel ők teljesen más kultúrával rendelkeznek, mint a földi népek, a játékmenet ebben az esetben jócskán eltér a megszokottól. Diplomáciáról és kereskedelemről a fryhtanok nem is hallottak, ők más eszközökkel próbálnak meg érvényesülni. A fryhtanok életenergiájukat az emberek elpusztításából nyerik, a cél tehát egyértelmű: minél több ellenséget kell lemeszárolniuk. A népek négy nagy csoportra vannak felosztva, mindegyik csoport saját kinézetű épületekkel és egységekkel rendelkezik. Természetesen új épülettipusok is lesznek a második részben, ilyen például az istálló, amelyben lovas egységeket készíthetünk. E mellett a tudománynak és a felfedezéseknek jóval nagyobb szerepe van, mint az első részben, ahol inkább a háborúzás és kereskedelem volt a hangsúly.

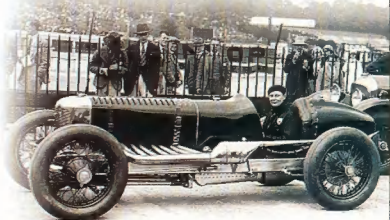
A készítő – a mostani stratégiák nagy többségéhez hasonlóan – szerepjáték-elemekkel is fűszerezte a Seven Kingdoms II-t. Persze, itt senki se gondoljon több oldalnyi karakterlapra és látványos varázslatokra. Az RPG-elemek bevezetése azt jelenti, hogy minden pálya végén a tíz legerősebb egységünket átvihetjük a következő térképre – a náluk lévő varázstárgyakkal együtt! Szintén ide tartozik, hogy a második részben már felvehetünk seregeinkbe hőseket is, akik nem csupán kiváló harci adottságokkal, hanem varázslataikkal és vezetői képességekkel is meg vannak áldva.



SEVEN KINGDOMS II
INTERACTIVE MAGIC / ENLIGHT SOFTWARE
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

Spirit Of Speed

Divatba jöttek a régi idők autósversenyeit feldolgozó játékok. A Hasbro is szeretne ebből némi hasznot húzni a Spirit Of Speeddel, amelynek segítségével az 1937-es esztendőben tehetünk látogatást – legalábbis egy rövidke autósverseny erejéig. Kilenc eredeti pályán próbálhatjuk megfigyelni a kor vasszörnyeteit, amelyekben még nyoma sem volt napjaink aktív és passzív biztonsági berendezéseinek. Egyetlen szabály volt csak az autók építésével kapcsolatban: minél erősebb motor legyen benne... A korhű autósversenyek kedvelői minden bizonnyal örömmel fogadják a játékot, amelynek 3D engine-je már támogatja a Matrox G400-as kártyákkal debütáló legújabb játéktechnikai újítást, a bumpmappinget is.



SPIRIT OF SPEED
HASBRO INTERACTIVE / BROADWORD INTERACTIVE
AUTÓVERSENY
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

Settlers III: The Quest of The Amazons

A Dombóvár-szerencsét legújabb részéhez újabb kiegészítő készül. Míg az első „add-on” (az óceán túlóldalan már a boltokban van) egy egyszerű küldetéslemez, amely három új kampányt tartalmaz, rengeteg egyjátékos és többjátékos játékra alkalmas térképpel egyetemben, a másik kiegészítő sokkal érdekesebbnek bizonyul. A játék alcíme (Az amazonok küldetése) már enged valamelyest sejtetni a mögöttes tartalomról. Ebben a küldetéslemezben egy új népet, az amazonokat kapjuk az eddigi három mellé, hogy gondos kezeink irányítása alatt egyeduralmukodó váljanak a birodalomban. Meglehet, mindezt az amazonoknak minden adottságuk megvan, hiszen harcias (és száz százalékgig feminista)

nők alkotják e népet, kellőképpen egzotikus játékmenetet kínálva ezzel nekünk, játékosoknak.

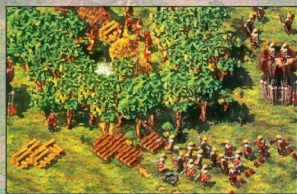
Természetesen az új néphez új épületek és tereptárgyak is dukálnak nem is lesz hiányunk ilyesmben, ugyanis vadonatúj arculat készül az amazon nép számára. A küldetéslemez sem válhat persze elhanyagolható tényezővé a többjátékos üzemmód, a készítőket számos új térképet készített az új epizód számára, amelyek segítségével elsősorban a különböző népek közötti eltérések jönnek elő. A központban az amazonokkal...

SETTLERS III: THE QUEST OF THE AMAZONS

BLUE BYTE

SETTLERS 3 KIEGÉSZÍTŐ

MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 OKTÓBER



Re-Volt

B izonyára sokunknak volt álma fiatalabb korában egy távirányítós autó. A szerencsésebbek ki is próbálhatták, milyen jó móka halálra idegesíteni a családtagokat a nappaliban, konyhában, vagy akár a kertben való fel-alá száguldoztatásával. Aki mindebből valamilyen oknál fogva kimaradt, az most bepótolhatja hiányosságait az Acclaim készülődő autóversenyes játékával, amelyben éppen ilyen négykerekű járgányokkal száguldozhatunk. Termé-

szetesen minden méretarányos, így autónkhoz viszonyítva egy gigantikus világ tárul a szemünk elé. Versenyezhetünk az utcán, benn a lakásban, odakinn a ház körül, múzeumokban, szupermarketekben, és még ezernyi helyen, ahová egy ilyen apró masina be tud férközni. A készítő elmondása szerint a versenyés nagyon valóság, fel kell magunkat készítenünk arra, hogy kicsiny járgányunk másként viselkedik a különböző felületeken (a fürdőszobában például összevissza csúszkál), valós fizikai modell alapján. A versenyek során különböző felszereléseket, legyereket, védelmi berendezéseket szedhetünk össze, amelyek segítségével ki tudunk tolni a többi versenyzővel, netán magunkon segíteni.



RE-VOLT

ACCLAIM
AUTÓS AKCIÓ

MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR

Arcatera

A Ubi Soft egy érdekes RPG-beli irányzatot képvisel, amelynek neve Arcatera. A fantasy világban játszódó kalandjátékhoz csatlakozunk három hetet követően arra, hogy egy fantasztikus világban játszódóan megvalósuljon. A program sztorija a játékos cselekedetei alapján változik, tehát a történet nem egy előre letárolt út végigjárása, hanem mi is részt veszünk a történet alakításában. A játék sztorijának írása már tíz évvel ezelőtt elkezdődött, és egy egész világot ölel fel saját történelemmel, kultúrával, istenekkel, vallásokkal, orvostudással, démonokkal, varázssal és az azok közötti harcokkal. Csakugyis mint a világunk, az összes létezőnek rendesen kidolgozott háttértörténete van, de mindenképp sajátos gondolatvilággal és szellemi világgal rendelkezik, amelynek megismerése viselkedésüket. Még az átlagos bolondnak is van saját szemérméje. A nem játékos karakterekkel rengeteg dolgot lehet csinálni, különösen nyelvtanulást, szakképzést, hadiutakat, adhatunk vagy mutathatunk nekik tárgyakat, sőt, akár még lovagunk is lehetünk. Az egész világban, hogy a játékos egyáltalán is kommunikálhatunk. A játék egészében egy maximum négyszáz csapatot irányíthatunk, és természetesen a részletes sztori megismerésére is el lehet jutni.

ARCATERA

UBI SOFT / WESTKAI KOMMUNIKATIONS
RPG / KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 2000. ELEJE



Wargamer: Napoleon 1813

már szinte mindenféle létező környezetben játszhattunk: alternatív múltban, jövőben, messzi-messzi galaxisokban, fantázia szülte helyeken. A történelem nagy csatáinak, hadjáratának ilyen feldolgozása azonban eddig kizárólag a körökre osztott játékok kiváltságának tűnt (Sid Meier Gettysburg!-je is csak egy furcsa hibrid fél real-time játék volt). Az Empire Wargamer-játékai azonban szakítanak ezzel a hagyománnyal, és egy jól kidolgozott engine felhasználásával egy egész sorozatot adnak ki a hadtörténelem érdekesebb csatáinak real-time feldolgozásával (hasonló a módszer, mint amit az eddig kilenc epizódot megélt Battleground-szériánál követtek). A Wargamer engine lehetővé teszi a teljes hadjárat megtervezését, az utánpótlási vonalak kiépítését, a nyersanyagokkal és erőforrásokkal való gazdálkodást, valamint a konkrét ütközetek személyes levezénylését. Ez utóbbi maga a real-time rész, és ez alkotja a program lékét. A szeria első része Napóleon pályafutásának lefelé ívelő szakaszába vezet el, amikor a francia császár már Európa szinte összes államával hadban állt, vérséget szenvedett Moszkva alatt, és éppen visszavonulójában van az orosz pusztákról. A játék csúcspontja a híres lipcsei ütközet, a Népek Csatája, ahol a kétszázéves francia sereg a végső



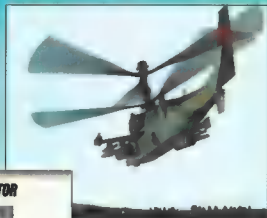
vérséget elszennvedte az egyesített orosz-osztrák-orosz hadaktól. A real-time stratégiák hagyományait követi a játék harc-része, de a War Of The Worlds-hoz hasonlóan, az átgó stratégiái döntéseknél nem kell az idővel törődnünk, hiszen csak a csaták zajának valós időben, de az is hexákra osztott terepen, a jobb áttekinthetőség kedvéért. Végre alkalmunk nyílik tehát a visszajára fordítani a történelmet, és egész Európára kiterjeszteni a francia hatalmat, vagy a másik oldalon Napóleon seregeit szétzilálva bevonulni Párizsba...

WARGAMER: NAPOLEON 1813
EMPIRE INTERACTIVE
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. JÚLIUS

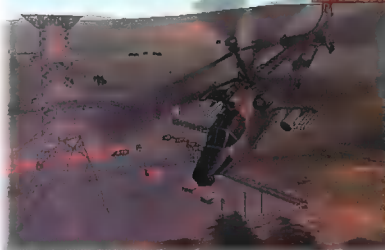
Ka-52 Team Alligator

A Team Alligator program az orosz katonai szimulátorok és játékok egyik legújabb, legmodernebb, legfejlettebb, és egyben már sokan ismerik és szeretik a legújabbját. Az oroszok a Ka-52 helikoptert a világ egyik legmodernebb, és legújabb helikoptereként tartják számon. A Ka-52 helikopter a világ egyik legmodernebb, és legújabb helikoptere. A Ka-52 helikopter a világ egyik legmodernebb, és legújabb helikoptere. A Ka-52 helikopter a világ egyik legmodernebb, és legújabb helikoptere.

A Ka-52 helikopter a világ egyik legmodernebb, és legújabb helikoptere. A Ka-52 helikopter a világ egyik legmodernebb, és legújabb helikoptere. A Ka-52 helikopter a világ egyik legmodernebb, és legújabb helikoptere. A Ka-52 helikopter a világ egyik legmodernebb, és legújabb helikoptere. A Ka-52 helikopter a világ egyik legmodernebb, és legújabb helikoptere.



KA-52 TEAM ALLIGATOR
GT INTERACTIVE / [Logo]
HELIKOPTER-SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ



Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere?

Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján alakul.

Szavazataitokat a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-ra varjuk.



1



2



3



4



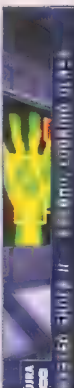
5



6



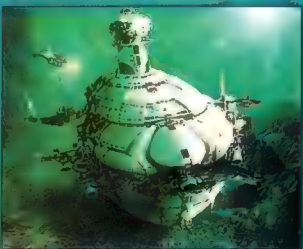
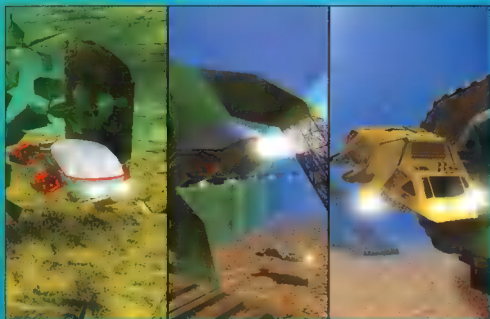
7



8

Deep Fighter – The Tsunami Offensive

Deep Fighter – The Tsunami Offensive
 UBI SOFT / CRITERION STUDIOS
 AKCIÓ
 MEGJELENÉSI IDŐ: 2000 ELEJE



TOP LISTA

játék-toplistánk két részéből áll. Az első a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természetesen a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓK LISTÁJA

JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1 • HEROES OF MIGHT II	STRATÉGIA	3DO	81
2 ▲ X-WING: ALLIANCE	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	82
3 ÚJ REQUIEM: AVERGING ANGEL	AKCIÓ	3DO	90
4 ÚJ CIVILIZATION: CALL TO POWER	STRATÉGIA	ACTIVISION	90
5 ▼ STARCraft & BROOD WAR	STRATÉGIA	BELLZARD	82/82
6 ▲ RESIDENT EVIL 2	AKCIÓ	VIRGIN	76
7 • SIM CITY 3000	STRATÉGIA	EA	88
8 ▼ HALF-LIFE	AKCIÓ	CENDANT	94
9 ÚJ ROLLERCOASTER TYCOON	STRATÉGIA	HASBRO	84
10 ▼ WORMS: ARMAGEDDON	AKCIÓ	MICROPROSE	92

ÚJSÁGOK LISTÁJA

JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1 ▲ X-WING: ALLIANCE	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	82
2 ▼ CIVILIZATION: CALL TO POWER	STRATÉGIA	ACTIVISION	90
3 ÚJ REQUIEM: AVERGING ANGEL	AKCIÓ	3DO	90
4 ÚJ HEROES OF MIGHT 3	STRATÉGIA	3DO	81
5 ▼ FALCON 4.0	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	84
6 ▼ ALPHA CENTAURI	STRATÉGIA	EA	88
7 ÚJ WARZONE 2100	STRATÉGIA	EIDOS	91
8 ▼ LANDS OF LORDE III	KALAND	EA	88
9 • ROLLERCOASTER TYCOON	STRATÉGIA	HASBRO	84
10 ▼ FIGHTER SQUADRON	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	84

Allegiance

Egyre sürgetőbb törkén az online játékok! Szinte már minden műveltség van olyan program, amelyet csak az interneten keresztül lehet játszani. Az Allegiance is egy ilyen program, egy online űrszimulátor. Egyetlen akció játék száz vállalkozó kedvű pilótával mérhetjük össze tudásunkat, nemcsak az űrban, hanem a fejlesztés és a stratégia területén is. Többféle játék-módból választhatunk: a szimpla „alunk meg mindenkit” deathmatch-től kezdve a kooper-



atív módok, amelyekben több játékos is elemek dominálnak. Több, mint harminc, teljes konfigurálható orrművel vehetünk részt a harcokban. Ugyanúgy, mint az összes online játékban, az Allegiance-ben is folyamatosan változnak a fejlesztéseink, és a játékosok megpróbálják megakadályozni a fejlesztéseket.

ALLEGIANCE

MICROSOFT

ONLINE ŰRSZIMULÁTOR

MEGJELENÉSI IDŐ: 2000 TAVASZ



Titanium Angels

Az eddig elsősorban (sőt, szinte kizárólag) a Carmageddonról ismert fejlesztő/kiadó cég, az SCI nagy fába vágta a fejszéjét, amikor egy olyan játékkategóriába akar betörni, ahol talán a legnagyobb mostanában a konkurenciaharc. Ez pedig nem más, mint a 3D-s akció/kalandjátékoké, azaz (kimondva-kimondatlanul) a Tomb Raider-klónoké. A Titanium Angels főszereplője, Carmen Blake, a fejedősz leginkább a Drakan hőseire emlékeztet, de mivel ez a játék a sötét jövőben játszódik, Carmen segítje nem egy sárkány, hanem egy Titan nevű, mesterséges intelligenciával felruházott, pókszerű harci jármű. A sztori szerint a futurisztikus Föld három idegen faj végső élethalálharcának színhelyévé vált, és a konfliktus középpontjában valami rejtélyes oknál fogva a különlegesen kiképzett kommandós, a félelmet nem ismerő Carmen áll. A játékban akció- és kalandelemek keverednek (általában előbbiek vannak túlsúlyban). A játékmenet érdekes átmenetet képez a külső nézetes és a first person játékok között, állandóan változtatva a nézőpontot. 16 hatalmas szinten kell átverekednie magát a játékosnak, amíg kiderül, ki is valójában Carmen, és megmenthető-e az emberiség...



TITANIUM ANGELS

300

3D AKCIÓN/KALAND

MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TÉL



UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN

• A szupersztár David Bowie működik közre az Eldos régóta ígért Omikron: the Nomad Soul című játékában.

• A két nem hivatalos folytatás után végre írják a hivatalos harmadik részt az eredeti Civilizationt készítő csapat tagjai: Sid Meier, Brian Reynolds, Jeff Briggs és Tony Parks. A megjelenés 2000 végén várható.

• Az Acclaim készíti a Turok harmadik részét Rage Wars alcímmel – egyelőre Nintendo64-re, de később PC-re is.

• A pletykák szerint a francia médiabirodalom, a Lagardere Group (többek között a Paris Match és az Elle magazinok kiadója) a GT Interactive felvásárlásán törli a fejét...

• Az Eldos Interactive szerzte meg a következő két olimpia eseményeinek játékra adaptálási jogát, így következő sportjátékuk Sydney 2000 címmel jelenhet meg a jövő évi nyári játékok kezdetekor.

• Még meg sem jelent PC-n a Final Fantasy 8, a Squaresoftnál máris elkezdtek a kilencedik rész fejlesztését – Playstation 2-re...

Shogun: Total War

▶ Hozzájárulás



Idegenkedni a gondolattól, hogy a megfeszített istenség általmái kérje. Félni, hogy a következő csatáját nem térültesse. Irtózni a gondolattól, hogy a szülői házat idegen klán kolonái rombolják porig. Rétegni, hogy ez lesz az utolsó elatvás. Ezekhez hasonlatos gondolatok gyötörhették a XVI. század japán urait, a daimjókat.

A Shogun: Total War a szigetország legutósebb napjaiba kalauzol minket, ahol a konyoriiletesség nem ismert fogalomnak számít.

A hamarosan megjelenő programról annyi érdekes információ szivárgott ki, hogy érdemesnek láttuk egy hosszabb lélegzetvételű előzetes megírását. Így...



A játék az 1500-as évek végén zajló harcokról szól. Ez az időszak a Sengoku-jidai, azaz a Kiharcok kora. Nem véletlen az elnevezés, hiszen a csaták mellett a politikai és gazdasági változások is fontos szerepet játszottak. A játék a Sengoku-jidai korszakát mutatja meg, ahol a daimjókat a hatalomért harcolták egymással. A játék a Sengoku-jidai korszakát mutatja meg, ahol a daimjókat a hatalomért harcolták egymással.

A játék története

A játék az 1500-as évek végén zajló harcokról szól. Ez az időszak a Sengoku-jidai, azaz a Kiharcok kora. Nem véletlen az elnevezés, hiszen a csaták mellett a politikai és gazdasági változások is fontos szerepet játszottak. A játék a Sengoku-jidai korszakát mutatja meg, ahol a daimjókat a hatalomért harcolták egymással.



Az ezzel járó hatalomért em a hátráló hatalmával egy ellenfelei közötti háború története. A játék a Sengoku-jidai korszakát mutatja meg, ahol a daimjókat a hatalomért harcolták egymással.

A játék a Sengoku-jidai korszakát mutatja meg, ahol a daimjókat a hatalomért harcolták egymással.

The Sims

– beszélgetés Will Wrighttal

Hajnali három óra, odakinn esik. **A szemem már majdnem leragad – tudom, hogy holnap korán kell kellnem, de egyre csak bámulom a monitort: épül a város. HenrykeTown népessége eléri a kétmilliót, a légszennyezés megszűnik, felépül az első igazi gazdag negyed (persze a polgármester háza körül...), már éppen meglenne a pénz az új metróvonalra – de eljön a reggel, mehetek dolgozni. Hivatalos orvosi véleményként Sim City-kór (Siminus Cítizun) áll a kórlapomon, állítólag gyógyíthatatlan. Tüneteimmel nem vagyok egyedül. De hogyan is kezdődött ez az egész?**

hogy itt vagyunk. Végül a Sim City 3000-ben észrevehető. Nagyon örülünk, hogy végre megismerkedtünk, de nekünk ennél sokkal több kell! SZABADSÁGOT AKARUNK!

Will: „Sim City polgárai, lakói a Simek. Teljesen olyanok, mint mi, dolgoznak, szaporodnak, házakat építenek és üzletelnek – sőt, néha még züllenek is... Az első részben még nem látszottak, csak tudtuk, hogy ott vannak... A második részben sem igazán jutottunk túl a pöttyökön. Végül a Sim City 3000-ben megjelentek a Simek: babakocsikkal, akatátsákkal, vállukon gerendákkal, szorgosan és dolgoosan... végül 1999-ben feltörték a Maxis szerverét és kicsérték a fájlapot: Free the Sims! – Szabadságot a Simeknek...” – Will vigyorog, ami azt jelenti, hogy már megint kitalált valamit, amitől nem alszunk jó darabig...

Will: „A Simek mellőzve érezték magukat, és most nyilvánosságot követeltek, amit végre meg is kapnak: az év végen megjelenik a Maxis legújabb gyermeke, a The Sims. Az ötlet már hét éve, a Sim City 2000 megjelenése óta foglalkoz-

FREE THE SIMS!!!

WE ARE THE SIMS!



We're the people who live in your SimCities. We've been there ever since **MR. WILL WRIGHT** created the first SimCity a decade ago. We're the ones who build the buildings, go to work in the factories and of course pay the TAXES. In the first two versions of SimCity you

Will: „A '80-as években egy pizzával kezdődött... Jeff Braunnal versenyt ettünk, és tele hassal merész gondolataim támadtak. Mindig is imádtam az építészet, kiskoromban polgármester szerettem volna lenni – gondoltam, miért is ne? Nosza, ugrás a virtuális világba, és építsünk várost! Az ötlet már régóta foglalkoztatott, volt is egy kicsi programkezdésem. Jeff-fel így döntöttünk, van fantáziánk a dologban: így jött létre a Maxis, majd a Sim City. A Maxisra, mint cégre azért volt szükség, mert egyik kiadó sem érdeklődött egy olyan játék iránt, amiben nem lehet sem nyerni, sem veszíteni. Kénytelenek voltunk önerőből indulni...” – vallja be a Sim-sorozat atyja és a Maxis feje.

A Maxis 1985-ben nekilátott: Jeff házban néhány programozó barátal elkezdtek dolgozni, és 1989-ben megjelent a Sim City – az első szimulációs program, ami egy valódi, élő várost modellez. A grafika roppant gyenge volt, a várost felülnézetből láttuk, mintha egy térképet bámulnánk, mégis élt és lélegzett az egész.

Will: „A Sim City sikerén mindenki meglepődött, de a legnagyobb meglepetés engem ért: soha nem hittem volna, hogy ilyen népszerű lesz. A Sim-sorozat játékaiból összesen hétmilliót vettek meg a világon!”

A fogadtatás tehát fenomenális volt. A Sim Cityt elutasító kiadók azóta is verik a fejüket a falba, a rajongók pedig elkapkodták a boltok polcainál a „városszimulátort”. A Maxisra a siker (azóta már az Electronic Arts birodalmának részét képzik a fiúk) a játékosok, illetve önjelölt polgármesterek számára az átvirrasztott éjszakai korszaka következett... Sim City Classic, Sim City 2000, Sim City 3000, Sim City Classic Online, és legújabbban feltűntek még valakik, akikről eddig nem is hallottunk...

SZABADÍTSUK FEL SIMÉKET I

Mi vagyunk azok, akik a Te városaidban élnek! Mi vagyunk azok, akik építik a házakat, dolgozni járnak a gyárakba, és mi vagyunk azok, akik fizetik az ADÓIDAT! Itt vagyunk, mióta Will Wright létrehozta az első Sim Cityt. Az első két Sim Cityben soha nem láttál minket, de tudtad,

hat, de csak mostanra értet meg... bepillantathatunk a Simek házaiba, irányíthatjuk őket és ott-hon teremthetünk nekik... Egyszóval végre közelebből is beavatkozhatunk a tíz éve irányított emberkénk életébe.

Hogy a Simek ehhez mit szólnak, azt Will nem árulta el – lehet hogy nemskora megint feltörik a Maxis szerverét...?

KEZDŐ ISTENEK GYAKORLÓTEREPE...

A játék tényleg merészen újszerű és érdekes. A Simek életébe három sikon avatkozhatunk be: építés, vásárlás és életmód. Megmondhatjuk, hogy éppen egyenak vagy nyugovóra térjenek, esetleg kosarazni menjenek. Elküldhetjük őket dolgozni, és általában mindenre utasíthatjuk őket, amit a normális emberek is csinálnak (arra a kérdésre, hogy a populáció létszámának növelésével is nekünk kell-e foglalkoznunk, még nem sikerült választ kapni...). Simejnekünk először is házat kell építeni. Ezt build módban tehetjük meg – a Maxis jóvoltából egy „architecture design”-komponens óta a házipépítés egyszerűvé és élvezetessé tételében.

Will: „A könnyen kezelhető menükkel és előre gyártott elemekkel néhány perc alatt építhetünk egy- vagy kétszintes álomothonokat; csak vigyázzunk, ne robbantsunk barmot, a túl nagy kölesőn soha nem vezet jóra...”

Persze ahogy nő a család, esetleg beköltözik az anyós, a későbbiekben bővíthetjük házunkat. Ne feledkezzünk meg a hangulatos kertről, gazdagabbnak pedig ott a medence és a szauna is. Ha minden megvan. Simjeink boldogan beköltöznek és birtokukba veszik a házat. Jöhet a kifejezetten nők számára tervezett fázis, a vásárlás.

Will: „Teljesen, mint az életben! Van egy katalógusunk, az összes megvásárolható dolog, és van egy pénztárcánk, aminek tartalma soha nem éri el azt a szintet, amit szeretnénk... Bármit vehetünk, amire van pénzünk. Minden megvásárolható dolognak megvan a maga jellemzői és tulajdonságai – de ami a legjobb: minden működik! Például: ha van elég pénzünk és veszünk egy biliárdasztalt, akkor azon tudunk játszani is! Ha veszünk egy grillstűt, tu-



noszak lesznek, esetleg a börtönben végzik... bármi megtörténhet!”

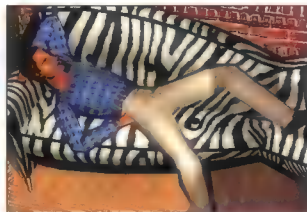
Akárcsak a Sim-sorozat többi tagjában, itt sem lehet nyerni vagy veszíteni. Will Wright filozófiája szerint a játék célja ön maga a játék, ha egy játéknak vége, akkor elveszti a varázsát és megunjuk. Nem lesz tehát történet és konkrét feladat, egész egyszerűen addig játszunk egy családdal, amíg jölesik – ha unjuk őket, akkor kezdünk egy másikat (ráadásul a valóper költségeit sem kell fizetnünk...).



A The Sims grafikaiailag megfelel a kor igényeinek – azaz szép, szép, de nem ezen van a hangsúly. Will elmondása szerint egy álmod valósítanak



meg: Will Wright és a többi Sim City-korban szenvedő álmod: megismerkedhetünk emberkékkel, akik már évek óta számítógépünkön vannak, csak soha nem figyeltünk rájuk eléggé...



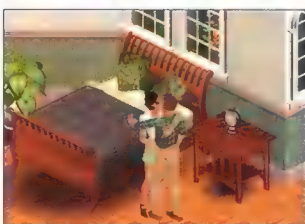
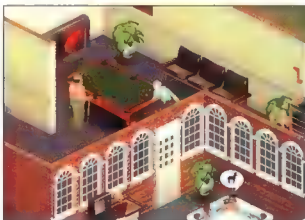
dunk családi vacsorát szervezni a kertben – persze, csak ha előrelátóak voltunk, és a ház-építéskor hagytunk erre helyet a ház mögött...”

Minél több és drágább dologt veszünk. Simjeink annál jobban szeretik – csakúgy, mint az igazi életben. Ezzel el is érkeztünk a legérdekesebb részhez, az életmódhoz!

Will: „Miután építkezünk és vásároltunk, kezdetünk élni! Ebben a fázisban zajlik a tulajdonképeni játék, a játékos itt tölti el a legtöbb időt.”

Will ígérete szerint teljes körű beavatkozást kapunk a Simek életébe: megmondhatjuk, kivel barátkozzanak, kit utáljanak, kivel rokonszenvezzenek és kivel harcoljanak. Mikor és kivel házasodjanak (kicsit begyakorolhatjuk a számítógépen, mielőtt sort kerítünk rá a való életben...), megszabhatjuk, legyen-e gyerek vagy ne, sőt, még meg is lehetjük szegényeket. Ha csajjuk az asszonyt, elaltathatjuk a gyanúját egy kis ajándék-ékszerrel vagy virággal: általában beválik...

Will: „Kezdő isteneknek ideális gyakorlás... ☺ A Simek teljesen olyanra válnak, amilyennek nevezzük őket: talán jól sikerül, talán nem, talán go-



A The Sims, mint jelenség nemsokára megérkezik gépeinkre, és könnyen előfordulhat, hogy úgy járunk, mint az E3-on magába roskadt filozofikus Sim-rajongó, aki üveges szemmel motyogva próbálta megoldani a talányt: „...a Simek vesznek egy számítógépet, megveszik hozzá a The Simst, elkezdnek rajta játszani, építkeznek, a Simek Simjei vesznek egy számítógépet, megveszik hozzá a The Simst, elkezdnek rajta játszani, építkeznek... a Simek Simjeinek Simjei vesznek egy számítógépet...”

INTERJÚ

Játékgrogramok

Abe's Exodus / Abe's Oddysee	10	4 990
AHGA-D Longbow / Apache	5 000	4 000
Age of Myst (Myst + Riven)	9	990
Alien vs. Predator (új)	Hivjen!	
Alpha Centauri	10	990
Army Men 2	9	990
Baldur's Gate / Mission	10	990 / Hivjen!
Broken Sword 1. / Caesar II	5 000	4 500
Caesar 3 / Championship Manager 3	9 990	10 990
Carmageddon / Carmageddon 2	9 990	7 990
Chess / ChessMaster 6000	2 250	7 250
Civilization: Call to Power	10	990
Colin McRae Rally	9	990
Command & Conquer 3	5 990	
Command & Conquer: Tiberian Dawn	8 990	7 990
Dark Omen + Deadlock II (2 teljes játék)	3	990
Delta Force	10	990
Descent Collection (3 CD)	4	490
Descent 3 (új)	5 500	7 990
Diablo / Dune 2000	4 990	
Dungeon Keeper Gold	4 990	
Dungeon Keeper (új)	Hivjen!	
Earth 2140 Gold	2 995	
EF 2000 Euro / European Air War	7 375	9 990
F1 Grand Prix 2	4 500	
F1 Racing Simulator (Akció)	3 990	
F16 Aggressor / F22 Raptor	11 990	9 990
F2 F22 Lightning 4.0	9 990	
FIFA 98 Classic / FIFA Soccer 99	4 990	9 990
Fighter Squadron	10	990
Gangsters / Grand Master Chess	9 990	4 500
Get Medieval (magyarul) (új)	9 990	11 990
Grand Prix Leg. / Grim Fandango	9 990	11 990
Grand Theft Auto - London egyben	Hivjen!	
GTA London (új)	10	990
GT Sports Car Racing (új)	6 490	
Half-Life (Akció)	7 490	
Heart of Darkness	9 990	
Hell-Copter	10 990	4 990
Heretic II. / Heretic III.	10 990	9 990
Heroes of Might & Magic III.	4 990	9 990
Imperialism / Imperialism II (új)	3 745	8 990
Int. Car 2. / International Rally Ch.	10	990
Israeli Air Force	2 995	
Jack Orlando	4 990	
Joint Strike Fighter (Akció)	6	990
Knights & Merchants (magyarul)	6	990
Lands of Lore III. (új)	6 500	4 500
Larry Collection / LBA 1	7 000	
Lord of Realm II.	11 990	8 000
Lucas Arts Archives I. / II.	9 990	
Lutwaffe Commander (új)	7 990	
Mahjong Gold / Max II	9 990	7 990
Mech Commander / Mega Race 2	4 490	990
Might & Magic Compendium (Heroes I-II)	9	990
Motorhead / MotoRacer	5 500	4 990
Monkey Island Pack (1,2,3 egyben)	10	990
MS Age of Empires	10	990
MS Age of the Rise of Rome	6 490	
MS Close Combat 3. (Russian Front)	14 500	
MS Combat Flight Simulator	14 500	
MS Midtown Madness (új)	Hivjen!	
Myth II	10	990
NHL '99 / NHL '99	8 490	9 490
Need for Speed II SE / 3.	3 990	4 490
Outlaws Classic / Pacific General	4 490	8 000
Populous 3. / Mission	7 990	9 990
Power Slide	10	990
Pro Pinball 2. - Timecheck	4 990	
Rally Backpacks / Rayman 2	2 490	4 990
Recoil / Red Baron 2	8 990	7 000
Requiem (új)	9 990	
RobRumble (magyarul)	5 990	
Settlers 2. (Akció) / Settlers 3.	3	990
Settlers III. Mission	4 990	
Settlers 3 + Mission	9 990	
Shogo (magyarul) (új)	9 995	
SimCity 2000 SE / SimCity 3000	4 990	10 990
SimEarth / Simile	5 990	3 000
SIN / Mission Pack	9 490	7 990
Speed Busters (új)	8 990	
StarCraft / StarCraft Brood War	8 250	7 490
StarCraft Insurrection (Kiegészítés)	6 490	
Star Trek: The Next Generations	3 990	
Star Trek: A Final Unity	3 990	
StarWars Behind the Magic	10	990
StarWars Jedi Knight + Myst of the Sith	10 990	
StarWars Rogue Squadron	10 990	
StarWars Shadows of the Empire	10 990	
StarWars X-Wing Alliance (új)	10 990	
StarWars X-Wing Collectors Series	10 990	
StarWars X-Wing vs Tie Fighter	9 990	
SuperLike (új) / The Drive	10	990
Test Drive 4. / Theme Hospital	6 000	4 355
Thief (Akció) / TOCA 2 (új)	7 990	10 990
Tomb Raider / Tomb Raider 3.	4 990	9 990
Total Racing (3 autoversey)	6 990	
Trophy Riders (pistázóhangverseny)	5 990	
True Story 2. / U.S. Navy Fighters 97	11 490	9 990
UEFA Championship Manager 3. (új)	10 990	
Unreal / Unreal 2	7 850	9 990
Vészhegyzet (magyarul)	8 995	
Warcraft 2. / Warcraft (Akció)	8 750	8 240
World War II Fighters (új)	10 990	
X-Com Director / Xenosaga	7 250	7 990
X-Files (7 CD) / X-Files A.A. 2CD	4 490	1 990

KIM-SOFT

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban
1067 Budapest, Teréz kft. 23.
Telefon: 302-8996, 332-4399/120
Nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18h
Szombat: 10-13h
VIDÉKRE CSOMAGKÜLDÉST VÁLLALUNK!



Ismerkedjünk meg a CD-k

Afrika (Kossuth Kiadó)	5 397
Általános Bibliográfia (Antik irodalom)	4 928-5 357
Athen-Antik / Antik '90-98	2 990-5 000
Autó 98-99 (autokatalógusok)	4 494
Biblia - Az írás - Body Works 6.0	11 488-16 500
Budapesti Államir	5 293
Cambridge Encyclopædia (magyarul)	7 599
Compton's Encyclopædia Magyarul Ed.	5 290
A család kedvencei - A kutyák	3 375
DK: Anne Huggers Sex Guide	8 595
DK: Children's Encyclopædia	11 750
DK: Encyclopædia of Nature	8 625
Encyclopædia Britannica 99 Multim.	41 750
Érdély / Europa Atlasz 99	3 136-16 160
Értékteljes és ártalmatlan (Kossuth)	4 471
Élester / Élesterállok	8 600-14 928
Explore YellowStone	4 250
Félszék madarak Magyarországon	4 256
Filmlexikon (2002 - a jövőnk filmje)	5 990
Grolier 1999 Multimédia Encyclopædia	8 250
Gyógyászati Magyarországon	4 471
Hadtudományi lexikon	6 608
Halak, kétéltűk, hüllők	4 928
Herbrium	4 471
Honfoglalás és Államalapítás	4 023
IBM World Book 99 Encyclopædia	5 750
Interactive World Atlas	5 500
Kartavazár 3D	4 990
Képtárak (8 híres képtár CD-n)	5 500
Kvíz CD / Kutyatár (Akció)	3 351 / 5 600
Lakástervező	4 990
Magyar zenei történelmi kalauz	8 990
Magyarország Autóatlaz	5 799
Magyarország madarai	5 990
M.C. növényei - Legszébb vadonvégyeink	4 471
Magyarország bombái	4 984
Népszerű Kálmán összes művei	5 600
Mondai '98 (magyar fiatalok VB lexikon)	5 544
MS Automobile Express 2000 Europe	2 600
MS Encarta 99 Encyclopædia	10 750
Művészeti lexikon	8 992
Nagy képek világtörténe	5 600
NASA - Az űrkutatás története (2 CD)	6 899
Növénytan / Pop Lexikon	7 168 / 8 990
Pálos Nagy Lexikona (Akció)	8 948
Pop Lexikon	8 948
Révi Nagy Lexikona I. / II.	990 / 1 390
Találmanthoz és találtatás	7 599
Új Akadémiai Kézikönyv (30 000 címszó)	13 328
USA National Parks	3 000
Utazás I. / 2. (Készítők)	1 344 / 5 990
Utazás a csillagok között	4 471
Utazás a Naprendszerben	4 471
Vestár '98 / Viciár	7 168 / 8 349
VI. Világháború / Világatlasz 99	6 888 / 6 272
ZOD Kittenberger	4 250

Oktató és mese CD-k

Lukas Matyi / Mesekalauz	8 000-15 500
Tom és Jerry / NUK (videó CD-k)	3 000-10 000
Professor A. tudás vára I.	5 900-14 750
Hupikék Törpékék II. (Tanuljunk a törpékkel)	7 438
Irodalom felkészítő érettségire	5 376
Jászóház / Manóka-Land	5 500-15 300
Manó I. / 2. / 3. / 4. / 5. / 6. / 7. / 8. / 9. / 10.	5 000-15 300
Matematika kalauz (középiskolások részére)	5 990
Matematika felkészítő érettségire	5 376
Mesedő sorozat: Regék, mondák, hősök	4 390
Mesedő sorozat: Benedek Elek	4 390
Multimédia Workshop (videó film készítés)	4 875

Ismerkedjünk meg a CD-k

Angol kézikönyv	8 300
Angol-magyar iskolai szótár	7 728
Angol-magyar műszaki szótár	17 248
Angol-magyar Ország névszótár	17 248
Angol-magyar, m.-a. hangosszótár	8 848
Angol-magyar, m.-a. beszélt szótár	8 992
Anyanyelv-könyvszótár	8 848
Asterix, m. angolul / I. / 2.	5 500-15 300
Clip CD: English I. / 2.	4 300-14 000
France-magyar szótár	15 568
Interaktív Magyar Nyelvtan	4 704
Interaktív Kis Angol Nyelvtan (Dohár P.)	3 472
Könyvtár I. / 2. / 3. (egyenként)	3 575
Langmaster Kurzus kezdő	4 490
Lopva Angolul I. / 2. / 3. (egyenként)	5 500
Manó Angol / Manó Német	300-15 300
MacBilMouse angol-magyar szótár	4 490
Német-magyar hangosszótár	13 328
Német-magyar kézikönyv	7 728
Orosz-magyar hangosszótár	22 288
Tell Me More Angol/Német I. / 2.	2 520
Learn to Speak English CD	9 875

A közölt árak tartalmazzák
 a 12, illetve a 25% áfát!
 Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fsz. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 8-16³⁰
 Teljes árjegyzékünket kérje faxon lone
 üzemmódban a faxszámok: 2-333-666/1497#
 vagy az Interneten: www.datanet.hu/kimsoft

BLACK & WHITE

7. rész NAPLÓ

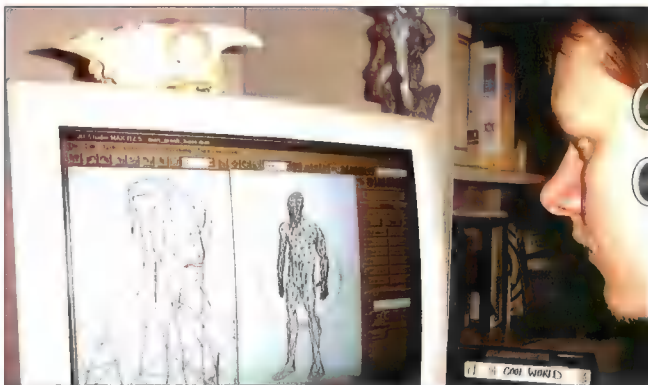
Az előző Lionhead naplóból megismerhettük a játékkészítés minden csínját-bínját, betekinthettünk a fejlesztők hajszolt, de ugyanakkor vidám és érdekes életébe, és nem utolsósorban kulisszatitkokat tudhattunk meg az év bestsellerének ígérkező Black & White-ről. Steve Jackson, a Lionhead házi szerzője azonban nem fogy ki a témából: ebben a hónapban már a Lionhead új terveiről mesél nekünk, nevezetesen a további Lionhead-projektek platformválasztási nehézségeiről...

Az egyik legnehezebb döntés, amit egy fejlesztőnek meg kell hoznia, hogy milyen gépekre, milyen platformokra jelentesse meg játékát. Ez szakmai és költségvetési szempontból egyaránt olyan feladat, amit 18-24 hónappal a játék elkészülte előtt meg kell tenni. A helyes döntés alapvetően befolyásolhatja a projekt sikerét. Hát még a fejlesztő életét...

Nem titok, hogy ezekben a napokban a Lionhead elsődleges célja az, hogy befejezze a Black & White-ot. Éppen ezért, amikor Peter Molyneux, Mark Webley, Tim Rance és én leülünk, hogy a jövőről beszéljünk, azt mindig nagyon komolyan vesszük – bár mostanában meglehetősen tanácsstalanul állunk fel az értekezletek után...

Az az igazság, hogy jelenleg senki nem tudja, hol tart majd a piac két év múlva. Hál' Isten, az biztos, hogy számítógépek lesznek. De milyen teljesítményre tervezzen az em-

ber? Talán minimum P700-ra? És milyen hang-, illetve videokártyákkal érdemes számolni? Rádásul manapság már a konzolok is egyre inkább teret hódítanak a piacon. A videojátékok várhatóan sikeres jövője miatt pedig egyre több nehézséget okoz a csak PC-re történő játékkészítés az olyan új technológiákkal dolgozó cégek számára, mint a Lionhead Studios. A napjainkban tapasztalható helyzet – az új konzolgenerációk gyors cserélődése – valóban kemény döntések elé állított



bennünket. A Napló írása alatt a Sega már elkészítette a Dreamcastet, de nyugaton még nem tűnt fel igazán. A PlayStation-tulajdonosok száma egyre elkepesztőbb méreteket ölt szerzte a világon. A PSX2 még meg sem jelent, de ki tudja, mennyi PSX2-tulajdonos lesz 2001-ben, amikor legközelebbi játékunk megjelenik? Nem is beszélve a Nintendőről. Vajon két év múlva még mindig sikeres lesz az N64? Forgatóban lesz még egyáltalán? Vagy megjelenik egy új gép (esetleg N2000) addigra? Aztán itt van még a titokzatos „Project X” is. Van-e rá esély, hogy ez az új versenyző is létjogosultságot szerezzen magának a piacon?

Néhány évvel ezelőtt egy játék még olyan szerény fejlesztési költségvetéssel számolt, hogy 100 000 eladott példánnyal már nyereségesnek számított. Az új technológiai fejlesztések azonban tovább „emelik a tétet”. Rohamosan közeleg az idő, amikor egymillió példányban kell elkelnie egy játékprogramnak, csak hogy nullszaldós legyen!

Ennél fogva a konzol-piac is egyre kegyetlenebbé válik. Habár az egész világon az otthonokban található több, mint 200 millió személyi számítógép meggyőző számnak hangzik, nem lehet figyelmen kívül hagyni, hogy ezek közül a tulajdonosok közül a legtöbben szövegszerkesztőként használják a gépet, és szinte soha nem vesznek teljes árú játékokat. Valójában nagyon kevés PC-s játékot lehet eladni egymillió példányszám felett. Másrészt viszont, a konzoltulajdonosok csak és kizárólag egy okból vesznek gépet: hogy játsszanak rajta. Ha 50 millió PlayStationnel számolunk, egy olyan sikeres játékot, mint egy Final Fantasy- vagy egy Tomb Raider-folytatás akár 2-5 millió példányszámban is el lehet adni. Ezek a játékok még egy Luxemburg GDP-jében mért fejlesztési költségvetéssel is nagy pénzt tudnak hozni a konyhára. Ezzel szemben egy olyan játék költségvetése, amit csak PC-re készítettek – és itt ugyanolyan sikerű játékokról beszélünk – teljesen más kategóriába esik. Megeshet, hogy a játékot kitörő lelkesedéssel fogadja a közönség, de az eladási mutatóktól a pénzügyi igazgatók lemming módjára ugranak fejest az első útjukba kerülő kútba...

Szóval, mit tennének Ti, ha a mi helyzetünkben lennétek? Hogyan terveznétek meg egy három év múlva bemutatásra kerülő játékot?

a) Találgatnátok, hogy egy átlag PC tulajdonosnak milyen konfigurációja lesz 2-3 év múlva, vagy

b) terveznétek egy iszonyatosan kockázatos, több millió dolláros játékot a PlayStation 2-re, netán

c) Dreamcastre koncentrálnátok, mivel erre a platformra könnyen lehet PC-ről játékot átültetni (a Dreamcast operációs rendszere ugyanis a Windows CE), esetleg

d) várnátok, amíg kiderül, mit tervez a Nintendo, vagy talán

e) nagy ivben le... sajnálnátok az új játékgépeket? Hát, nem egy könnyű döntés, igaz?





EXKLUZÍV BESZÁMOLÓNK LOS ANGELESBŐL

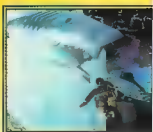
Az E3 vitán felül a játékvilág legnagyobb eseménye – idén is összegyűlt a piac résztvevőinek apraja-nagyja az angyalok városában, hogy közösen megmutassák a világnak, mit várhatnak a PC-s és konzolos játékoktól az évezred utolsó éveiben.

Az udvaruk több, mint tisztelettel porrasztolják: 400 kiállító, 50 000 négyzetméternyi kiállítási terület (több, mint 12 focipálya!), 1900 bemutatott termék, óriási felhajtás a show területén kívül és belül (Los Angeles nemzetközi repülőterén Mechwarrior 3 feliratokkal kifestett buszok járnak)...

Az utánózzhatatlan hangulatú kiállítás első számú szabálya: ne lepődj meg semmit!

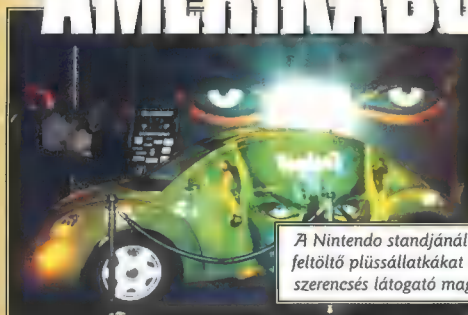
Személyesen futsz össze a tömegben Lara Crofttal, Duke Nukemmel, John Romeróval vagy Sid Meierrel? Nem kell csodálkozni, itt minden megtörténhet – és ahogy azt a következő harminc oldalon – is meglátjuk, általában meg is történik!

Késződjék hát virtuális los angelesi kirándulásunk, ahol megmutatjuk, milyen programokkal fog a PC-s világ járni az évezred végéig...





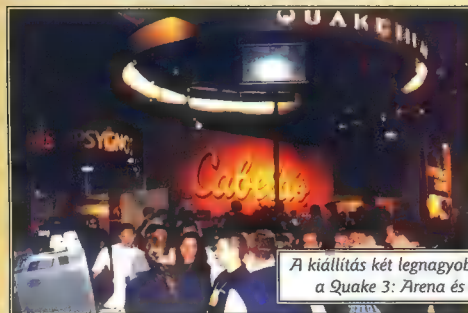
AMERIKÁBÓL JÖTTEM...



A Nintendo standjánál „csak” ■ sárga bogárhátút feltöltő plüssállatkákat osztogatták. ■ 3Dfx-nél egy szerencsés látogatót magát az autót is hazavihette!



A show legnagyobb sztárjai közül Lara Croft élőben is kinn volt, Duke Nukem csak óriásplakáton...



A kiállítás két legnagyobb érdeklődéssel kísért játéka a Quake 3: Arena és a Final Fantasy VIII volt.



Idén ötödik alkalommal rendezték meg a Electronic Entertainment Expót, a szórakoztató számítástechnika világának legnagyobb show-ját, bemutatót és kiállítást. Két éves atlantai vendégég után az E3 idén visszaköltözött a nyugati partra, Los Angelesbe, ahol a gigantikus Los Angeles Convention Center négy hatalmas kiállítóterme (egyenként BNV „A” pavilonnyi méretekre kell gondolni) adott otthont az eseménynek.

Annak ellenére, hogy a kiállításra nem lehet csak úgy az utcáról besétálni (csak az előre regisztrált újságírók és üzletemberek számára nyitott), elsőre megdöbbent a tömeg – idén ötvenezernél is több látogató volt a show-nak. Több, mint 1700 játékot mutattak be az E3-on, így nem meglepő, hogy a kiadók hatalmas felhajtást kerítettek az egyes produkcióknak, hogy az ő termékeikre szánja a szűkösre szabott idejét az egyszerű látogató. Ennek elérésére a bőkezű ajándék-osztogatás a legnépszerűbb módszer: az idén a pálmát a 3dfx Interactive vitte el, ahol a kiállítás mindhárom napján egy-egy riktó voodoo-zöldre mázolt bogárhátú VW-t soroltak ki, de szinte minden standon pólok, baseballsapkák, kitűzők és egyéb apró reklámtárgyak osztogatásával csalogatták közelebb a nagydéműt.

A kiállítótermekben alapvetően sötétség honol, minden stand saját világítással, fény- és hangtechnikával rendelkezik. Az extravágás standok, hegynyi hangfalak, hatalmas kivetítőernyők, óriásplakátok, monitor-falak között az ember szinte letagolva érzi magát a fantasztikus szín-, hang- és fénykavalkádtól, ahogy belép a kiállítás területére. Lépten-nyomon játékok hóseinek öltözött reklámemberekbe botlik az ember; hol a Nox

Az idei show-n bemutatott játékok furcsa mód élesen két részre oszlottak. Az első csoportban a nagyvívű, régóta hirdetett, rengeteg megjelenési dátum-csúszáson tölegett programokat találjuk, amelyeknek a sikerében még mindig bízik a kiadó, és sosem álltál lelkesedéssel közelözö az őket. Ilyen volt az idén a Tiberian Sun (nem sokan különbözött a tavalyi Atlantában bemutatott verziótól, de a Westwood tartja a júliusi megjelenésre az ígérte), a Diablo 2 (a Blizzard nyilatkozatai szerint már vagy fél éve 70 százalékos készultségben van) vagy a Daikatana (az egyszerű látogatókért nézelődő John Romero szabályosan elmenekült, amikor valaki felismerte és elkezdett kérdőzködni...). A másik (népesebb) csoport azoké a játékoké, amelyeknek a létrejötti szerezhet először tudomás az ember fia (a következő 20-25 oldal nagyrészt róluk szól), vagy már lehetett hallani pletykákat az adott játékról, esetleg képek is napvilágot láttak, de „élő”, működő verzióval itt találkoztunk először. Ilyen volt idén a Quake 3: Arena, ahol a világ legjobb quakereit lehetett kihívni egy gyors deathmatch-re (házánk híres lánya, Kornélia általán rettenetesen megvert mindenkit...), a Need for Speed 4 (már a félkész verzióval is hihetetlen élmény volt játszani) vagy a Final Fantasy VIII (csak egy tízperces animációt mutattak, mégis reménytelenül hosszú sorok kígyóztak a Sqauresoft stand bejárata előtt – a kijövőknem ritkán egyből be is álltak a végére...).

Hardver-téren egyedül a videokártya-piacon volt tapasztalható igazán nagy konkurenciaharc (a Voodoo3, Savage4 és TNT2-alapú kártyák küzdelmébe berobbant Matrox G400 alaposan felborzolta a kedélyeket), az összes többi területnek – úgy tűnik – megvan a maga egyeduralmódója. A játékkonzolok világában annál nagyobb a helyezkedés, jelenleg a PSX a király, de a közeljövőben jelenik meg a Sony PlayStation 2, a Sega Dreamcast és a Nintendo Dolphin is – gyilkos harc várható a többmilliárd dolláros piacért... Fontos és érdekes bejelentésekben az idén sem kellett szűkölködnünk, a legizgalmasabbaknak talán az a hír tűnik, miszerint a Hasbro és a Sega ismét összeáll a Civilizationt készítő klasszikus csapat, és Sid Meier vezetésével nekikállnak végre egy hivatalos harmadik részt készíteni minden idők egyik legjobb játékához.

Az egész E3 legfontosabb tanulsága az volt, hogy bebizonyosodott: lassan véget leáldozott a kis kiadókégeknek. A mai piacon már csak hatalmas marketing-hadjárral támogatott szuperprodukciók élnek meg – a csak szellemi tőkében gazdag kis kiadók egyre-másra állnak be a nagyok „istállóiba”, szinte érezni a hihetetlen mennyiségű pénz beáramlását a játékipiacra az igazi multinacionális óriások megjelenésével. Az ember csak kapkodja a fejét az összegekk hallatán: a Westwood 125 millió dollárért került az EA birtokába, a Hasbro 800 milliót ajánlott a Sierraért és a Blizzardért – de a Havas Interactive még ezt is túllépté, így meg kellett, hogy elégedjenek egy 70 milliós MicroProse-felvásárlással. A Mattel a teljes Learning Company bekebelezésével lépett a ringbe, és mindenki kedvence, a Microsoft is hatalmas lépéseket tesz a szórakoztató szoftver-ágazat meghódítására. Egy biztos: mi, játékosok, csak hasznát látjuk a játékvilág újrarendezésének... A következő majd harminc oldalon pedig lássuk, mivel fogunk játszani az ezredfordulón!



Az EA-stand élő sztárjai

főgonosza mosolyog gonoszul izzó vörös szemekkel a gyanútlan látogatóra, hol a Dungeon Keeper II Bile Demónja hozzá rá a szívbajt a kétmértéres kaszával. A legnagyobb show az Electronic Arts pankrátor-bemutatója, és Lara Croft látogatásai az Eidos-standnál voltak – ilyenkor mozdulni sem lehetett az ujongó tömegtől. Ez Amerika, az amerikaiak pedig ragyogóan értenek ahhoz, hogyan vigyenek valamit a végtelenség túlszába – beleértve a show-csinálás és a reklám műfiját...

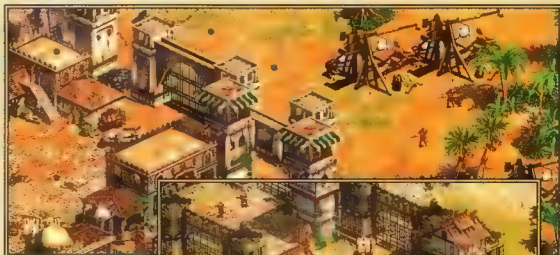
A kiállítás idén nem hozott semmi igazán forradalmian új trendet a PC-s játékok világába (az igazi változások a háttérben, a játékipar uraló cégek körében történtek), inkább az elmúlt egy év divatirányzatainak lenyugodott, kiforrott, egységes irányát mutatta meg. Ez az irány pedig egyértelműen három fő vonalból áll: 3D mindenütt – ma már a kaland-, szerep- és stratégiai játékok is szinte kivétel nélkül három dimenziós megvalósításban (gyakran a gyorsítókártát alapkövetelményként kérve) készülnek. Multiplayer és internetes játéklehetőségek ezernyi formája köszön vissza a játékok 90 százalékából (talán ennek a hiánya okozza a hagyományos kalandprogramok további vegetálását). A harmadik fontos trend a játékkategóriák határainak elmosódása. Ma már egy magára valamit is adó kalandjátékban kell, hogy legyen akció-rész, és fordítva, a szintizta akciójátékokban is szükséges a kidolgozott történet. Szintén érdekes jelenség, és a játékvilág elüzletiesedésére jellemző, hogy szinte minden megjelenő programhoz készítenek folytatást, attól függetlenül, hogy az előző(ök) bombásnak vagy bukásnak számítottak-e (előzőre jó példa a Final Fantasy, utóbbira a Test Drive).



AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

MINDENKÉPP / STRATÉGIAI JÁTÉK - REAL-TIME STRATÉGIA - 1999 OKTÓBER

A híres és méltán sok díjat nyert Age Of Empiresnek is készül a folytatása. A második rész az emberiség történelmének közel ezer évét öleli fel a Római Birodalom bukásától egészen a középkorig. Csakúgy, mint az első részben, itt is minimális nyersanyagkészlettel kezdve kell felépítenünk saját civilizációunkat. Természetesen nemcsak egyféle út vezethet a sikerhez, a harc mellett intenzív kereskedelemmel vagy diplomáciával is célhoz érhetünk. A játék teljes egészében az első részre épül, ám a fejlesztők jó néhány újítást elhelyeztek a folytatásban. A harcot változatosabbá teszi, hogy az egységeknek többféle parancsot adhatunk (őrizd, kövesd stb.), valamint az, hogy seregeinket immár különféle formációkba is rendezhetjük. A készítőket teljesen átalakították a játék gazdasági rendszerét, a nyersanyagokkal már kereskedni is lehet, sőt, akár szövetségeseinket kereskedelmi útvonalait is használhatjuk. 13 teljesen különböző kultúrával (pl. japán, bizánci, viking, mongol vagy kelta) vághatunk neki a játéknak, természetesen mindegyikük saját tulajdonságokkal, épületekkel és technológiáival rendelkezik. Az újítások között szerepel az is, hogy történelmi kampányokat is játszhatunk, amelyek mind-mind valamilyen híres személyiség, például Dzsingisz Kán vagy az orleans-i szűz körül forognak. A térképek nagyobbak lettek az előző részhöz képest, ami elsősorban azok számára jó hír, akik a multiplayer játékokat részesítik előnyben. A játékos által választható technológiai fejlődés leginkább egy szer-teázó fastruktúrára hasonlít, amely több, mint száz ágból áll, ezáltal az egészet nem lehet bejárni egy játék alatt, a készítőket ezzel is arra ösztönöznék mindenkit, hogy többször játssza végig az Age Of Empires II-t. Az előzetes hírek és képek alapján erre senkit sem kell kétszer megkérni...



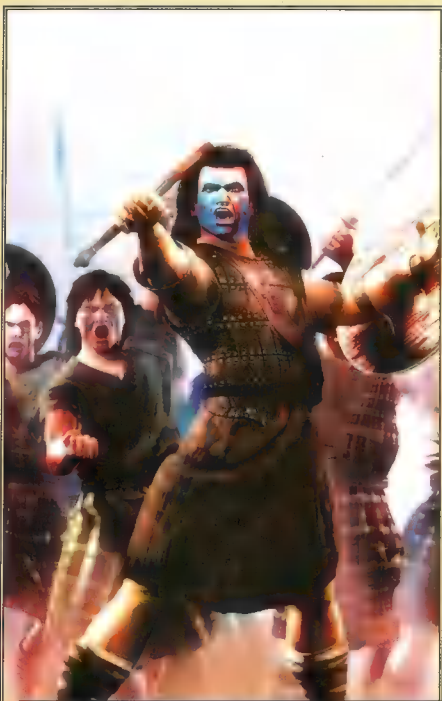
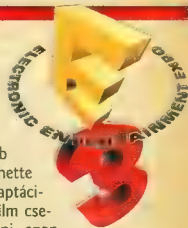
SCi - AUTÓS RACIÓ - 1999 MÁJUS

A Tomb Raiderhez hasonlóan az SCi is mindig az E3-on mutatja be először a közönségnek a késő ősszel megjelenő legújabb Carmageddon-verziót. Nincs ez most sem másként, az SCi standjának fő attrakciója az aberrált autóverseny harmadik része volt. A játék szlogenje szerint a Death Race 2000 sokkal több, mint egy egyszerű folytatás. A grafikai engine-t (ismét) teljesen átdolgozták, a harmadik rész egy azonos típusú gépen a Carma 2 frame rate-jének a dupláját produkálja – mindezt úgy, hogy a környezet kidolgozottsága messze maga mögött hagyja az elődöket! Ezek után nem meglepő, hogy a hardverigény is igen alacsony: egy P200-zal megelegszik a program. A legfontosabb (a készítőket groteszk humorára jellemző) újítás a harmadik részben az, hogy az első két részben elhullott gyalogosok hullái most bosszút állnak, és agresszív, vérengző zombik képeben jelennek meg újra. Nincs tehát többé ártalmatlan gyalogos, ha nem vigyázunk, a zombik könnyen szétszedhetik a kocsinkat egy szerencsétlenül sikerült forduló, beszorulás vagy leállítás után! Végre alkalmunk adódik az autók tuningolására, átalakítására is. A pályák kisebbek lesznek, viszont sokkal részletesebben kidolgozottak – így nem fenyeget az a veszély, hogy egy-egy multiplayer játékban a vérszomjas játékosok egyszerűen nem találják meg egymást. A készítőket emellett az előző részhöz képest kétszer annyi akciót, 1024x1280-as maximális felbontást, árnyék-effekteket és force feedback-támogatást igényel az év végén megjelenő játékban.



BRAVEHEART

EIDOS / RED LEMON - REAL TIME STRATEGY - 1999



Mel Gibson többszörös Oscar-díjas Retenthetetlenje, a film történelem legnarratívásabb, legsokkolóbb és egyben legkorhűbb csatajeleneteivel büszkélkedő film sem kerülhetett el, hogy játékot készítsenek belőle. A filmadaptációk általában technikailag elég egyszerűek. A film cselekményét követő akciójátékok szoktak lenni, azonban a Braveheart készítői, a Red Lemon csapata más utat választott: kékre mázolt arcú skót felkelők egy három dimenziós megjelenítésű real-time stratégia hőseiként köszönnek vissza.

Azoknak, akik esetleg nem látták a filmet: a sztori valós történelmi alapokon nyugszik, és XII. századi Skóciába vezet, ahol a skót klánok felázadnak az elnyomó angol Edward király ellen. A valóságban (és a filmben is) a felkelést kegyetlenül véreb fojtották az angolok, a rebellesek vezetőjét, William Wallace-t pedig nyilvánosan megkínozták, majd kivégezték (a legenda szerint a kínadon sem tört meg, és utolsó szavaival is a skótok szabadságát éltette). A játékban végre alkalmunk nyílik megváltogatni a történelmet akár az egyszerű szántófutóbból lett alkalmi vezér, Wallace személyében, de választhatunk a többi 15 skót klán közül is (a különböző klánok természetesen eltérő adottságokkal rendelkeznek, így más-más játéktípust követelnek).

Bár a képek alapján mindenkinek az Myth két része jut először eszébe, a Braveheart – bár tagadhatatlanul sokat merített a Bungie remek játékaiból – sokkal több azoknál. Itt a hagyományos real-time stratégiákhoz hasonlóan az erőforrás-gazdálkodással és építkezéssel is nekünk kell törődnünk! A fejlesztők a Brit-szigetek teljes területét lemodellezték 50 méteres (!) pontossággal a játékhoz, így akár arra is alkalmunk nyílik, hogy Londonba bevonulva megostromoljuk a Towert a koronaékszerek megkaparintásának reményében. Ha ez még mindig nem lenne elég, a játék a teljes tökéletességre törekedve kezeli az év- és napszakok váltakozását, az időjárást, a terepadottságokat, de még az egyes területek növény- és állatvilága is bekerült a programba (természetesen nemcsak díszítésnek).

Habár a játék real-time, egyes részletei a körökre osztott stratégiákból lehetnek ismerősek. Például szövetséget köthetünk a többi klánnal, kereskedhetünk kitermelt erőforrásokkal stb. Célnak egyértelmű: egy zászló alatt egyesíteni a skót népet, és lerázni az angolok rabigáját!



DISCWORLD NOIR

EMPIRE • 3D KALAND • 1999 VÉGE

Terry Pratchett az a fantasy világának, mint Douglas Adams a sci-fiének: egy egyedülállóan eredeti humorú író, aki paródiálva, abszurd regényeivel újra és újra sokkolja az olvasók rekeszzeit. Ő találta ki Korongvilágot, a bolygót (?), ami valóban lapos, és egy óriási teknőc hátán áldogoló elefántok tartják. Korongvilág azért jött létre, mert néha a világokat teremtetnek isteneknek is lehet borzaváros jó kedvük, és azért létezik, mert minden valószínűségi görbénél véget kell érnie valahol (az utóbbi szövegdarabot Pratchett előszeretettel alkalmazza, de még senki sem kérdezte meg tőle, hogy valójában mit jelent...). Korongvilág meglehetősen furcsa hely, ahol a Halál csupa nagybetűvel beszél, a varázslóknak tilos a nyolcas számot kimondani, és előfordul, hogy a világvége emarad, mert az Apokalipszis Egy Lovasa És Három Gyalogosa s világgés idején éppen az asztal alá issza egymást.

Ebben a világban eddig két nagyszerű PC-s kalandjáték játszódott, de hamarosan megérkezik a harmadik, amelynek elkészítésében szintén segédkezett maga a világ alkotója. Pratchett is. Főhősünk ezúttal nem a kétbalkezes, „minusz egyedik szintű” varázsló, Rincewind, hanem Korongvilág első magányomozója, Lewton, akit kirúgtak az ankh-morporki városi őrségtől, mert – amúgy Tuskó Hopkins módjára – egyszer hagyta magát megvesztegetni. Azóta alkoholizmusban és depresszióban tengeti mindennapjait, mignem egy nap – a film noir stílus ismertetőjegyeinek megfelelően – egy gyönyörű, de annál veszélyesebb hölgy, Carlotta megbízza egy elsőre egyszerűnek tűnő, de egyre bonyolultabbá váló ügy megoldásával...

A program a Grim Fandango által népszerűvé tett 3D-s kaland műfaját követi, de egyben a híres film noirok, a Casablanca és a Málta Súlyom stílusát, hangulatát is átveszi. A főszereplők mintha csak Humphrey Bogart (csak persze még jóképűbb) és Marlene Dietrich (csak persze még végtetesebb szépségű) paródiái lennének, de a mellékszereplők között is olyan komikus figurákat találunk, mint Samael, a Café Ankh zongorista vampírpája vagy az elveszett barátját kereső otromba troll, Malachite.

A hamarosan boltokba kerülő program jellemzésére a legjobban, ha magát a Mestert idézzük: „Ha azt mondom erre a játékra, hogy nagyon jó, egy szóval vissza nem térek almatat szalasztasz el a „fenomenális” kifejezés alkalmazására...”



EMPIRE

EMPIRE • STRATÉGIA / AKCIÓ • 1999 VÉGE

Sonicból, a sündisznótól kezdve Croc-on, a krokodilon át Eccóig, a delfinig már rengeteg állatfaj képviselővel találkozhattunk a monitorokon számítógepes játékok főszereplőjeként. Most azonban valami olyasmi jön, ami még soha nem volt, és amire igazán senki nem számított – és nincs felkészülve: az Empire bemutatja a Birkák... A Birkák köztudottan (vagy ha nem köztudott, most majd az lesz) a multiuniverzum legutóbbi állatai, és mint ilyenek, egy birkapásztorra van szükségük az életben való boldoguláshoz. A birkapásztor szerepét tölti be a játékos ebben a programban, ahol a cél egyszerűen látszik: állatainkat a pálya elejétől a végéig kell elterelgetni, anélkül, hogy akár egy is elveszne. Ha ehhez az egyszerű alapötlethez a készítőik kellően nyakatekert pályákat és logikai fejtorokot adnak, máris egy fantasztikusan szórakoztató real-time logikai játékhoz jutunk, amit leginkább a legenda Lemmingshez lehetne hasonlítani, esetleg a Starcraft multiplayer játékaik közül a zergling-terelgetéshez. A derék négylábúak a készítőik szerint mesterséges intelligencia helyett mesterséges ostobasággal vannak felvértezve, és természetesen mindig akkor kóborolnak el vagy állnak meg enni/inni/a dolgukat végezni, amikor a legkevésbé kellene. A birkaterelgetés színhelyei között olyan furcaságokkal találkozhatunk, mint a világűr, éjszakai bárok és jégkrémgyárak... A birkákban természetesen saját egyéniségük van, és azok alapján, ahogy a játék intrójában a Bee Gees Stayin' Alive-jára ropják a táncot a diszkóban, biztosra vehető, hogy sztárok lesznek!

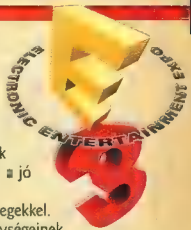


TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

BY INTERACTIVE / CAVEDOS - REAL-TIME STRATÉGIA - 1999 JÚNIUS

Mire ezek a sorok megjelennek, már heteken belül a boltok polcaira kerül a PC Zone olvasói által minden időnk legjobbjának kikiáltott Total Annihilation fantasy verziója, a Kingdoms. Mivel az eredeti TA egyik (és tulajdonképpen egyetlen) komoly hibájaként általában a jó sztori hiányából fakadó hangulatlanságot vetették fel, a Cavedog fejlesztői a máig leghangulatosabbnak számító real-time stratégiához nyúltak vissza ötleteikért, a jó öreg Warcrafthez.

Darien világának négy őslakos faja csap össze a játékban varázslókkal, sárkányokkal és óriásokkal megerősített seregekkel. A négy birodalom egységei alapjaikban különböznek egymástól, ezt az is hangsúlyozták, hogy az egyes felek egységeinek képeit más-más grafikusok készítették el. Aramon serege többnyire emberekből áll: könnyű- és nehéz gyalogságból, lovagokból és varázslókból. A tarosi birodalom élőhalottakkal és démoni hordákkal fenyegeti ellenfeleit, míg Zhon hadak „hagyományos” fantasy szörnyekből állnak össze (trollek, minotauruszok, óriások...). A negyedik harcoló fél, Veruna vad természeti népeket: elfeket, barbárokat és sárkányokat vet be a csatákba. A tagadhatatlanul zseniális TA-engine előnyei remekül kijönnek a középkori feyvereket használó egységek harcában. Egy magaslattól vagy szorostól könnyedén meg tudunk védeni egy fedezék mögül lődöző íjász-sereggel, akár sokszoros túlerő ellen is. A repülő lények ereje sokkal jobban kidomborodik a terepviszonyokat igen komolyan figyelembe vevő játékban, mint az eddigi Starcraft-jellegű „a földi lény nem ütheti” repülő és slussz”-hozzzáállással. Az összes lény poligonokból épül fel, így az animációik sokkal változatosabbak lehetnek, mint ameddig valaha láthattunk. A fejlesztők tanultak a hibájukból, a Kingdomsban egy Starcraft-szintű sztori (egy teljes fantasy-regény cselekményét játszhatjuk végig) mentén fut a játék, a csapatainkat vezető hősök folyamatosan fejlődnek, a mágusok egyre újabb varázslatokat tanulnak. A játék csúcspontját valószínűleg a különböző várak és erődítmények ostromai jelentik majd, ahol felvonul minden egzotikus lény és varázslat, amit valaha fantasy író vagy szerepjáték-mesélő csak kitalált. Képzeliük csak el, ahogy gölemez és elementál csapnak össze a falakat védő páncélos lovagokkal, miközben elf íjászcsapatok szörják a halált a kaput betörni próbáló goblinokra és orkora, a háttérben mágusok vívják varázspárbajait, a levegőben pedig sárkányok küzdenek griffmadarakkal... A program fejlesztőivel beszélgetve kiderült, hogy a Kingdoms gyakorlatilag készen van, már a Total Annihilation 2-n dolgoznak, és bár lesz még más környezetben játszódó TA-játék, ők legszívesebben egy új real-time stratégiai játék-engine-t fejlesztenének...



HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

SIERRA STUDIOS / GEARBOX SOFTWARE - HALF-LIFE: OPPOSING FORCE - 1999

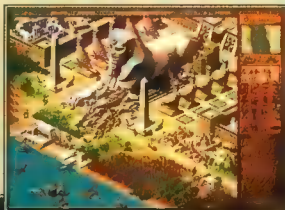
A többi first person shooterhez hasonlóan a tavalyi év játékának kikiáltott Half-Life sem ússza meg, hogy küldetéslemez ne készítsenek hozzá, ám a rajongók ezt valószínűleg nem is nagyon bánják. Az Opposing Force érdekessége, hogy ugyanakkor és ugyanazon a helyszínen játszódik, mint a Half-Life, de most nem Gordon Freeman a főszereplő, hanem – mint a játék címe mutatja – az egyik kommandós, akit éppen az ő meggyilkolására küldtek a Black Mesa kutatóbázisra. Hősünk, miközben éppen Gordonra vadászik, elszakad társaitól, és egy teljesen új idegen fajt fedez fel a bázison. Hamarosan kiderül, hogy az ismeretlen faj akkor érkezett a Földre, amikor Gordon Freeman az idegen világra, a Xenre telepörtölődött. Habár hősünk azért érkezett a Black Mesára, hogy Gordont és a többi tudóst elintézzék, saját élete védelmének érdekében kénytelen szembeszállni az idegenekkel. Csakúgy, mint a Half-Life, az Opposing Force is az egyjátékos üzemmódra koncentrált, ám ennek ellenére a multiplayer mód sem marad ki belőle. Természetesen az új típusú ellenségek mellett vadonatúj fegyverek is várnak ránk. ■ rengeteg érdekesség mellett reménykedhetünk, hogy a Half-Life legfontosabb ismérve, a remek hangulat a kiegészítő lemezre is jellemző lesz.



PHAROAH

SIERRA STUDIOS / IMPRESSIONS GAMES - PHAROAH - 1999

Akik szerették a Caesar-sorozatot, minden bizonnyal nagyon várják már az Impressions hasonló stílusú játékát, a Pharaoh, amely – mint neve is mutatja – nem az ókori Rómában, hanem Egyiptomban játszódik. A program i.e. 2900-tól 700-ig vezet végig a történelmen, célunk pedig természetesen az, hogy alattvalóink minél jobban éljenek, valamint minél virágzóbb és hatalmasabb birodalmat építsünk ki. A birodalom igazgatásának minden teendője ránk hárul, a gazdasági fejlődéstől kezdve egészen a háborúzásig. A Caesar III engine-jére épülő játék sok kellemes percet fog szerezni mind a „birodalom-építő” program rajongóinak.



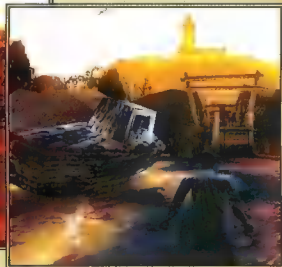
SHADOWMAN

ILLUMINATIUM - AKCIÓ / KALAND - 1998 ŐSZ

A ShadowMan egy külső nézetes 3D akció-kaland, felettébb érdekes kerettörténettel. A játékban Mike LeRoit alakítjuk, aki egy diplomás irodalmár, élete azonban egyik pillanatról a másikra gyökeresen megváltozik. Mama Nettie, egy voodoo-boszorkány egy éjszaka profetikus rémálmot lát az eljövendő világvégéről, amikor a holtak feltámadnak és mindenkit elpusztítanak. Az egyetlen fegyver ez ellen az árnyékmazsk, amely utazást tesz lehetővé a holtak birodalmába. Azt, aki viseli ezt a maszkot, úgy hívják: árnyékember. Természetesen főhősünk, Mike tölti be az árnyékember szerepét, és veszi fel a harcot a világvége ellen. Küldetésünk során felváltva ugrálunk a való világ és a holtak birodalma között. Azonban amint a halottak világának kapuin túl vagyunk, Mike sem marad régi önmaga. Ebben a világban csupán egy sötét alteregója valódi önmagának, erőszakos, verszomjas és erős. Ahogy ő mondja: a halálon túl az ölés már könnyű...

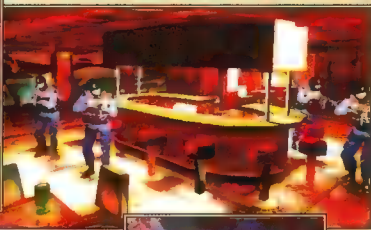
Néhány szó a játék engine-jéről: a játékhoz új motor készült, a neve Virtually Integrated Scenic Terrain, amellyel minimálisra csökkenthető a grafika környezeti megkorlátai: ha szabadatérnen vagyunk, akármeddig elnyúlhat a horizont, felesleges takarékoskodást követni (a la Heretic 2), ez főleg a halott világ végtelen messzeségeinek szemléltetése miatt kell. Aki szereti a Tomb Raider-szerű akciójátékokat és hajlandó gondolkodni a kalandelemeknek is kitenni magát, mindezt egy meglehetősen utópisztikus és

sötét (dupla) világképpel vegyítve, annak nem fog a játék csalódást okozni!



SWAT 3: CLOSE-QUARTERS BATTLE

SIERRA STUDIOS - STRATÉGIA - 1998 VÉGE

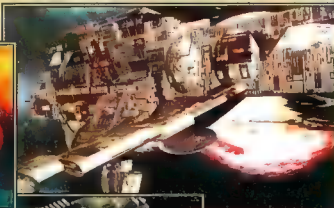
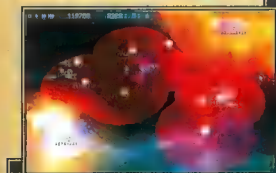


A Police Quest-játékokból kifejlődött SWAT-sorozatnak is készül a harmadik része, de immáron a 3D jegyében. A téma és a körítés maradt, de a megvalósítás már 1999-et idézi. A program leginkább a Rainbow Sixre emlékeztet egy maximum ötös kommandós csapat vezetőjeként kell helyt állnunk a bűzözők és a terroristák elleni harcban. A kommandósok vezetőjeként a következő feladatokat kell ellátnunk: emberünk felszerelése páncélzattal és fegyverzetrel, az eligazítás megtartása és a pozíciók kijelölése, valamint két darab kettős csapat összeállítás. A taktikai döntések mellett személyesen is részt veszünk az akcióban, mindezt a már jól ismert Quake-es, azaz first person nézetből. A SWAT 3 küldetései nem túl távoli jövőben, 2005 Los Angelesében játszódhatnak. Mind a rendelkezésünkre álló fegyverek, mind a városi helyszínek tökéletesen valóság-hűek. Mivel a játék valódi rendőrségi szakértők segítségével készült, számíthatunk arra, hogy olyan feladatok várnak ránk, mint a valóságban.

IMPERIUM GALACTICA 2

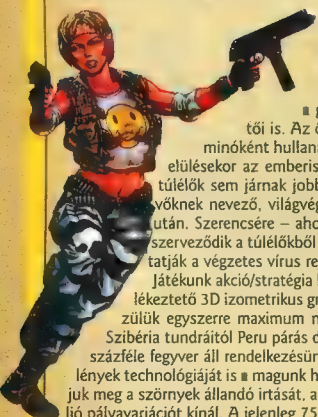
GT INTERACTIVE / DIGITAL REALITY - KÖRÖKKRE OSZTOTT STRATÉGIA - 1999 ŐSZ

Ha bárhol a világban megkérdeznénk egy PC-tulajdonost, hogy milyen magyar fejlesztésű szoftvereket ismer, valószínűséggel az Imperium Galacticát hallhatnánk. ■ leggyakoribb válaszként (persze a Recognita után, de az más téma). Bizony, ■ Digital Reality játéka az űrstratégiák világában klasszikus névvé vált, és olyanokkal emlegetik egy szinten, mint a Master Of Orion. A srácnak szerencsére nem szállt a fejebe a dicsőség, és már hosszú hónapok óta keményen dolgoznak ■ folytatáson, ami ■ 3D-technika minden vizuális és játéktechnikai lehetőségével felvértezve (a gyorsítókártya alapkövetelménye lesz a programnak) tér vissza az egyszer már meghódított univerzumba. A játékot ért kritikákra hallgatva az irányítási rendszert jócskán leegyszerűsítették, multiplayer részt építettek a programba, és egy nagyon részletes szerkesztőt, amivel ■ galaxist a saját szánk íze szerint formálhatjuk, új kihívások elé állítva magunkat. Szintén magunk tervezhetjük meg a különböző szállító- és harci űrhajókat, űrbázisokat. Kémeiket állíthatunk munkába, hogy az ellenség terveit és legújabb találmányait ellessük. Az Imperium Galactica – valljuk be: jogosan – legtöbbször bíralt részét, a meglehetősen harmatos színeszi játékot és dramaturgiát felmutató filmbejátszásokat renderelt animációk váltják fel. Nyolc csillagközi birodalom közül választjuk ki, hogy melyiket akarjuk a világ egyeduralgódójává tenni, de míg meghódítjuk és kolonizáljuk a több, mint száz bolygót, és kifejlesztjük a 150 találmányt, ami a programban szerepel, elég sok álmatlan éjszánkánk lesz...



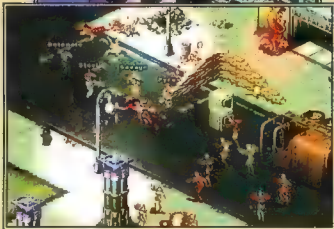
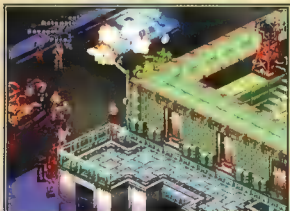
ABOMINATION

EIDOS INTERACTIVE • STRATÉGIA / RPG • 1999 ŐSZ



Akik látták ■ Virus című filmet, talán elgondolkodtak azon, mi lett volna, ha Dustin Hoffmanéknak nem sikerül megállítani az elszabadult biológiai fegyvert, ha csődöt mond az Alapos Tisztogatás fedőnevű akció és a halálos vírus rászabadul a mit sem sejtő világra. Ezzel ■ gondolatlalt játszottak el a Hothouse Creations fejlesztői is. Az ő verziójuk szerint az ismeretlen vírusfertőzés előtt dominóként hullanak el előbb Amerika, majd a világ nagyvárosai. A járvány elülésekor az emberiség 90 százaléka az áldozatok listáját gyarapítja, ám ■ túlélők sem járnak jobban: mutánsok, zombik, szörnyek, és egy magukat HIV-öknek nevező, világevégéről prédikáló örült szekta uralja a világot a vész után. Szerencsére – ahogy az az ilyen sztorikban lenni szokott – most is szerveződik a túlélőkből egy bátor kis csapat, akik elhatározzák, hogy felkutatják a végetes vírus rejtélyét és visszaállítják a világ régi állapotát...

Játékunk akció/stratégia keverék, megvalósításában leginkább a Diablóra emlékeztető 3D izometrikus grafikát használ. 16 karakter áll rendelkezésünkre, közülük egyszerre maximum négyet irányíthatunk a legkülönfélébb helyszíneken Szibéria tundráitól Peru páráz dzsungeléig. Testi épsegünk megvédésére több, mint százféle fegyver áll rendelkezésünkre, de később ■ történetbe beszívó földönkívüli lények technológiáját is ■ magunk hasznára fordíthatjuk. Annak érdekében, hogy ne unjunk meg a szörnyek állandó irtását, a program küldetésgeneráló része több, mint 1,2 millió pályavariációt kínál. A jelenleg 75 százalékos készületi állapotban levő Abomination pergő ritmusú szörnyvadászatot ígér, ami egyben taktikai érzékünket is próbára teszi.



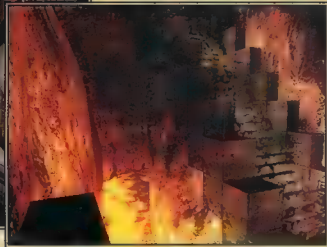
AMEN: THE AWAKENING

GT INTERACTIVE / CAVEODOG - FIRST PERSON SHOOTER - 1999 ÉVTŐRÉ

Egy egészen új felfogású first person shooter készül a Total Annihilationnal híressé vált Caveodog műhelyében. Itt nem azon van a hangsúly, hogy irts ki mindent a pályán, juss a következőre, majd a legvégén vád le a főellenfélt is. Greg MacMartin, a játék fő tervezője szerint a játékot végig lehet játszani úgy, hogy közben egyetlen szereplőt vagy ellenséget sem ölsz meg! Bishop Six, az angol titkosszolgálat ügynöke mindig három lépéssel az ellenfél előtt jár, és küldetésének lényege az, hogy az ellenség lehetőleg észre se vegye, hogy a helyszínen járt. Azonban most olyan bevetésen kell részt vennie, ami még az ő sokat próbált idegzetét is megviseli. A sztori szerint az emberiség egy titokzatos járvány söpör végig, ami a népesség kb. egyharmadát dühöngő, gyilkoló álmokfutóvá teszi. Természetesen azonnal kitör a totális káosz... A nyomok Amerikába vezetnek, itt dobják le a Bishopot, akinek feladata – az életben maradáson kívül – az, hogy kiderítse, mi vagy ki okozta a katasztrófát, találjon valami megoldást, és mellesleg mentse meg az emberiséget...

A saját fejlesztésű engine-t használó játék a Thief és a Half-Life keverékének tűnik, és erősen a sztori (Bishop nyomozása) köré épül. Sokkal inkább logikai feladatokat kell megoldanunk (eljutás bizonyos helyekre stb.), és sokkal szükségesebb a gyors gondolkodás a bőrünk megóvása érdekében, mint a fegyveres harc gyakorlása. Ráadásul minden fejtörőnek több megoldása is lesz, így megmenekülünk azoktól a kellemetlen pillanatoktól, hogy elakadtuk a játékban, mert nincsen nálunk egy tárgy, holott a továbbjutás más – logikus – módon is lehetséges volna. Bőven lesz részünk a Half-Life-ot idéző filmszerű jelenetekben is, amelyek során lassan fény derül a rejtély nyitjára.

Az Amen még jócskán félkész állapotban van, de a fejlesztők ígérete szerint hamarosan kiadják a játszható demót, amit ősz elején követ a teljes verzió.



MICROSOFT INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

MICROSOFT - SPORT - 1999 VÉGE

A Microsoft EA Sports babérajára tör fociprogramjával! A játék érdekessége, hogy az Egyesült Államokban nem kerül a boltokba, hiszen arafelé nem igazán népszerű a labdarúgás. A készítő a sportjátékokat már szinte végigjegy vált motion capture technológiát használtak annak érdekében, hogy a képernyőn megjelenő játékosok mozgása pontosan olyan legyen, mint a valóságban. A fejlesztőknek a egykori híres holland játékos (ma már jönevű edző), Ruud Gullit segédkezett abban, hogy a több, mint 200 típusú mozgás számítógépre kerüljön. A szakmai munkában még két – az angol Premier Ligában edzősködő – szakember, Jonathan Pierce és Ron Atkinson segédkezett. Kilenc játékmódban tehetjük próbára tudásunkat, amelyek között helyet kapott a Bajnokok Ligája selejtezőinek teljes, 64 fős mezőnye is, ez azt jelenti, hogy akár egy magyar csapattal is megpróbálhatjuk végigverni a nagygárdákat!



CONQUEST: FRONTIER WARS

MICROSOFT / DIGITAL ANVIL • REAL-TIME STRATÉGIA • 2000 TAVASZ

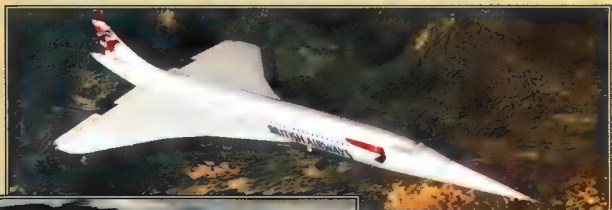
Chris Roberts, aki a Wing Commander-sorozat tervezőjeként vált vilghírűvé, nem nagyon tud elszakadni az űr sötétjétől. Igaz, legújabb játéka, a Conquest: Frontier Wars nem egy űrszimulátor, hanem egy hamisítatlan stratégia. A játék célja, hogy az egész galaxist az uralmunk alá hajtjuk, ehhez a felfedezésen, a diplomácián és a nyersanyag-kitermelésen kívül még rengeteg háborúskodásra is szükség van. A játék egy 16 galaktikus rendszerből álló területen zajlik. A különböző rendszerek között űrkapukon keresztül közlekedhetünk. A játék érdekessége, hogy nem kell egyszerre az egész flottánkra figyelniünk, admirálisokora bízhatunk néhány hajónk irányítását, akik parancsaink és saját képességeik alapján igyekeznek végrehajtani minél pontosabban az utasításokat. Minél több sikeres bevetést hajtanak végre ezek a parancsnokok, annál ügyesebbek és tapasztaltabbak lesznek, egyre több hajót képesek irányítani a csatában, valamint egyre bonyolultabb harci taktikákat tudnak alkalmazni. Az összetett háttértörténetet tartalmazó és a 3D kártyák képességeit messzemenőig kihasználó stratégiai program valószínűleg a stílus minden rajongóját magával fogja ragadni.



FLIGHT SIMULATOR 2000

MICROSOFT • POLGÁRI REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR • 1999 VÉGE

A játékipiac legnagyobb polgári repülést szimuláló játéksorozatának is hamarosan itt a következő része, immár 2000. évében. Érdekesség, hogy két változatban kerül a boltok polcaira, Flight Simulator 2000 és Flight Simulator 2000 Professional Edition néven. Az első változat egyszerűbb fizikai és repülési modellel készül, míg a második teljesen valósághű szimulátor, amellyel a profi pilótákat szeretnék megcélózni. A fejlesztők minden eddigi Flight Simulator-játéknál nagyobb berepülhető területet ígérnek, több, mint húszezer (!) leszállópályával (a Flight Simulator 98-ban csupán háromezer volt). Tizenkét nagyváros kerül bele a játékba, teljes valójában: London, Párizs, New York, Los Angeles, San Francisco, Boston, Washinton, Seattle, Berlin, Tokio és Róma. Ezen kívül még negyven másik város is szerepel a programban, ám nem annyira részletesen kidolgozva, mint az előzőek. A korábbi Flight Simulator-játékokban szereplő összes repülőgép helyet kapott a folytatásban és négy új csatlakozott hozzájuk: a Concorde, a Boeing 777-300, a Mooney Bravo és a King Air 350. Valószínűleg nem soknak okoz örömet, hogy a játékot már a Pentium III processzorra optimalizálták...



LEGACY OF KAIN: SOUL REAPER

EIDOS INTERACTIVE / CRYSTAL DYNAMICS • AKCIÓ / KALAND • 1999 VÉGE

A legendák szerint Káin, miután megölte testvérét, Ábelt, vámpírrá változott, minden vámpírok és egyéb élőhalottak ősatyjává, akinek leszármazottai azóta is hordozzák magukban a testvérgyilkos ősi átkát... Ezt a mítoszt használja szinte az összes vámpírokkal kapcsolatos történet és ez az alapja a Crystal Dynamics készülő

programjának is. Hősünk Raziel, nem vámpír, legalábbis nem a szó hagyományos értelmében az. Nem vért kell innia az életben maradáshoz, hanem érző, gondolkodó lények lelkét kell kiszívnia... Egy módon szabadulhat meg ettől a létől, ha elpusztítja Káint, akinek élőholt voltát köszönheti.

A játékban két egymással párhuzamos világban kalandozhatunk: az anyagi síkon, amit mi is ismerünk, és a szellemvilágban, ahová Raziel bármikor át tud lépni. Ezzel a megoldással nemcsak a játéktér nagyságát duplázták meg a készítők, de a megoldandó logikai feladatoknak is új csavarást adtak. Hősünk több, mint 500 poligonból épül fel, és mozdulatai nem előre letároltak, hanem a terapeutaságtól és az irányító mozdulatoktól függően valós időben számolja őket a program. Érdekes megoldás, hogy Raziel gyakorlatilag halhatatlan, ha elfogy az energiája, nem pusztul el, csak átkerül a szellemvilágba, ahonnan visszatérhet, ha elég erőt gyűjtött újabb lelkek elfogyasztásával. A Legacy Of Kain igazi sötét hangulatú Tomb Raider-szerű akció/kalandjátéknak ígérkezik, a hagyományos klónoknál sokkal kidolgozottabb világban és több kaland-elemmel fűszerezve.



Idén másodszor rendezték meg a show alatt az Oscar-díj mintájára az Academy Awards of Interactive Arts and Sciences díjkiosztó gálát, amelyen az elmúlt egy év (azaz a tavalyi és az idei E3 közötti időszak) legjobb játékeit választották meg. Íme az eredmények:

A legjobb akciójáték: Half-Life • **A legjobb kalandjáték:** Grim Fandango • **A legjobb szerepjáték:** Baldur's Gate
A legjobb szimulátor: Need For Speed 3: Hot Pursuit • **A legjobb sportjáték:** FIFA 99
A legjobb stratégia: Sid Meier's Alpha Centauri • **A legjobb online akció/stratégiai játék:** Starsiege: Tribes
A legjobb online kaland/szerepjáték: Ultima Online: The Second Age • **A legjobb PC-s játék:** Half-Life
A legjobb játékos homepage: www.gamespot.com • **Életműdíj:** Sid Meier

Az eredmények fényében érdemes megtekinteni, hogy az európai piac meghatározó országaiban melyek voltak '98-ban az üzletileg legsikeresebb játékok, azaz mennyire tér el a kritikusok és szakmabeliek értérendje a tömegek ízlésétől...

Egyesült Királyság

1. Tomb Raider II
2. Tomb Raider Unfinished Business
3. Championship Manager 97/98
4. Tomb Raider III
5. Grand Theft Auto

Németország

1. Anno 1602
2. Tomb Raider III
3. Settlers III
4. Commandos: Behind Enemy Lines
5. World Cup 98

Olaszország

1. FIFA 99
2. Tomb Raider III
3. Flight Simulator 98
4. World Cup 98
5. Age Of Empires

Hollandia

1. FIFA Road To The World Cup 98
2. Commandos: Behind Enemy Lines
3. World Cup 98
4. A2 Racer 2
5. Tomb Raider Unfinished Business

Belgium**Franciaország**

1. Tomb Raider III
2. Age Of Empires
3. Flight Simulator 98
4. Caesar 3
5. Half-Life

PRO PINBALL 4: FANTASTIC JOURNEY

EMPIRE INTERACTIVE • FLIPPER • 1999 NYÁN

A Pro Pinball játékok eddigi részei (The Web, Timeshock, Big Race USA) a maguk idejében mind versenyben voltak a minden idők legjobb flipper címért. Nem lesz ez másként ■ negyedik rész esetében sem, ami az eddigi Pro Pinballokkal ellentétben négy asztallal büszkélkedik, ■ címhez méltóan egy-egy fantasztikus utazásra hívva a játékosokat. Először a föld mélyére kell eljutnunk, aztán a legmagasabb hegycsúcsok következnek, majd a tenger mélyét fedezhetjük fel, hogy végül eljussunk az utolsó táblára. A játék tíz golyós multiballt és minden eddignél finomabban állítható fizikai tulajdonságokat ígér az eddig megszokott nagyszerű golyómozgató rutinok és hangulatos flipperasztalok mellett.



EIDOS INTERACTIVE / DESTINY • RPG • 2000 ELEJE

John Romero cége, az Ion Storm az utóbbi időben nemigen hallatott magáról – hacsak a Daikatana megjelenési időpontjának állandó tologatását nem számítjuk. Az Anachronox remélhetőleg kiköszöröli majd ■ csorbát a cég hírnevét, amit az elég gyorsan feledésbe merült debütáló játékok, a Dominion ejtett. A furcsa nevű játék egy Quake 2 engine-nel készült RPG – elsőre talán furcsának tűnik a párosítás, de úgy látszik, az EverQuest sikere ezt az irányt jelölte ki ■ számítógépes szerepjátékoknak...

A sztori szintiszta sci-fi: két hősünk, Sly Boots és Stiletto Anyway egy régen kipusztult misztikus idegen faj nyomai után kutatva egy olyan titokzatos erő nyomára bukkann, amely az egész galaxisunk elpusztítására tör. Mint később kiderül, az egész mögött maga a kozmikus Káosz áll, amely természeténél fogva állandóan igyekszik a világegyetemet eredeti kaotikus állapotába visszaállítani. Hőseink több száz helyszínt járnak be a galaxisban és három idegen dimenzióba is eljutnak, míg sikerül az ősi MysTech nevű szerkezet nyomára bukkanniuk, ami az egyedüli megoldást jelent(het)ji a problémára.

A készítőik minden idők legjobban kidolgozott, legizgalmasabb RPG-jét ígéri az Anachronox „személyében”, erre ha nem is garancia, de biztató jel ■ fő játéktervező, Tom Hall neve, aki a Wolfenstein és a Doomon is dolgozott. A játék harcrendszere a mai trenddel ellentétben és a Quake 2 engine lehetőségeinek ellenére körökre osztott lesz! Ez és a halványan a Wizardry 7-re emlékeztető kerettörténet már elég, hogy megdobogtassa ■ klasszikus RPG-k rajongók szívét...



SILENT HUNTER II

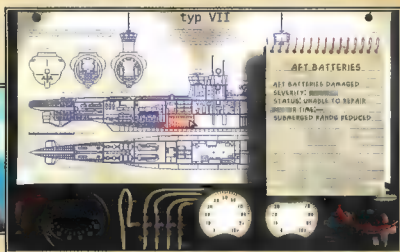
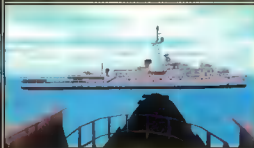
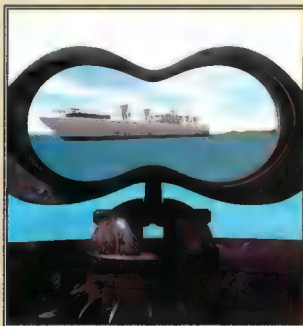
MINDSCAPE - TENGERALATT-JÁRÓ-SZIMULÁTOR - 1999 ŐSZ

A harmadik német birodalom legféltettebb fegyverei minden közhiedelemmel ellentétben nem a Tigris tankok vagy a híres sugárhajtású repülőek voltak, még csak nem is a V-1, V-2 rakéták, hanem a csendes vadászok, az alattomosan és váratlanul támadó tengeralattjárók. Winston Churchill emlékirataiban bevallotta, az egész háború során egyedül a farkasfalka-taktikával támadó láthatatlan gyilkosoktól tartott. Anno a Silent Hunter segítségével már belekóstolhattunk egy tengeralattjáró parancsnokának összetett és veszélyes munkájába, ám a beharangozott folytatás sokkal élethűbb, szebb akciót ígér.

A felszín hajói és repülői a texture-map grafikának hála különböző kameraállásokból is megfigyelhetők lesznek. Egy U-hajó szemét azonban a periszkóp képviseli, ezért nehéz a legmegelőzőbb célpontot ideális időpontban megtámadni, nem is beszélve a veszélyről, amit a látóeszköz felengedése jelent. Mindenesetre a játék mellé rengeteg kiegészítő információt kapunk. Többek között interjúk és egy virtuális tengeralattjáró körüli segítségével nyerhetünk behatóbb információt a ránk váró feladatokkal kapcsolatban.

Az internetes kapcsolat lehetősége egyik szimulátor fajtánál sem nyújt akkora lehetőségeket, mint a tengeri farkasok küzdelménél. Páratlan élményt jelenthet kipróbálni egy vadászatot hús-vér parancsnokok részvételével! Néhány csata alatt eldőlhet, beválik-e a németek farkasfalka-taktikája, vagy érdemes valami eredeti kitalálni a önjelölt tiszteknek.

Nem kuriózum mostanában, hogy a játégyártók korabeli szakértőket vonnak be a fejlesztésbe. Mégis elismerésre méltó cselekedet egy második világháborús U-hajó parancsnokát felkutatni és megnyerni támogatását a munkához. Ha valaki, ő biztosan meg tudja mondani, melyik részlettel kapcsolatban nincs teljes átfedés valóság és bitvilág között – feltéve, hogy maradt egyáltalán ilyen hiányosság...

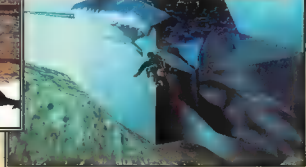
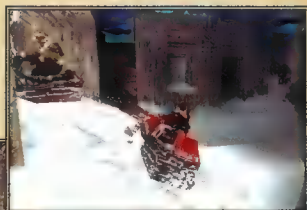
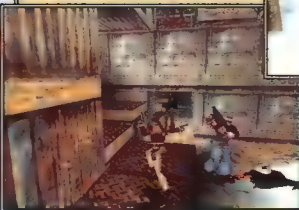


TOMB RAIDER II: GOLDEN LARCS & BLOOD MONSTERS

EIDOS INTERACTIVE / CORE DESIGN - 3D AKCIÓ/KALAND - 1999 ÉTAL, 1999 VÉGE



A show legnagyobb „élő” sztárja a hagyományoknak megfelelően Lara Croft volt. Az új modell, Lara Weller napjában két-háromszor is kijött az Eidos-standa fényképezkedni a rajongókkal és poszttereket dedikálni. A Tomb Raider esetleges negyedik részéről a Core Design nem volt hajlandó nyilatkozni, annyi bizonyos, hogy készítenek egy játékot, ami november magasságában jelenik meg és Lara a főszereplője, de hogy ez a sorozat következő része lesz-e, vagy esetleg a szexi kalandornő egy teljesen más játéktílusra nyergel át, azt jelenleg nem tudni (az elharapott félmondatokból és bizonyos kérdésekre válaszként adott mély hallgatásból arra lehet következtetni, hogy akár mindkét feltételezés bejöhét egyszerre)... Ami biztos, az az Unfinished Business mintájára készülő Golden Mask, ami a második rész ismételt kiadása négy új pályával (egy gleccser a Bering-szorosban, egy elhagyott orosz kutatóbázis, egy barlang és egy rejtett trópusi völgy), és egy újabb megszerzendő ősi varázstárggyal, a misztikus Aranymaszkkal.

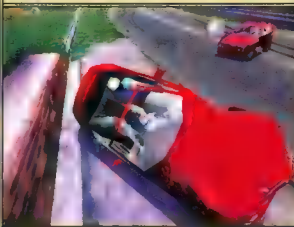


NEED FOR SPEED 4: HIGH STAKES

ELECTRONIC ARTS • AUTÓSZIMULÁTOR • 1999 NYÁR

Az EA már a Need for Speed 3-mal megmutatta, hogy autóversenyzés (és a sportprogramok) terén nincsen igazi ellenfele. Szerencsére a cég – jó szokása szerint – nem ül babérjain, a kiállításon büszkén mutogatták az egyelőre félkész stádiumban lévő negyedik részt – és a bemutató igencsak meggyőző volt...

Sokkal szebb a játék, mint bármilyen autóverseny, amit eddig láttunk (beleértve ■ harmadik részt és ■ GT üdvöskjét, ■ Drivert is). Ez természetes, mondhatnánk némi élel, hiszen mit akarnak egy új epizóddal bármilyen játékban, ha az nem vonultat fel valamilyen szintű grafikai revolúciót? Az igazi újdonság esetünkben a játék fizikai modellezésében rejlik. Autóink végre károsodásokat szenvednek az ütközések során, de nem úgy, hogy a textúrákon megjelenik egy-két törést jelző tényező (horpadás, megtört fényezés, egy-két letört darabka), ■ fejlesztők ennél jóval tovább mentek. Ha például betörik az egyik lámpánk, ■ program kiszámolja a változásokat, és az új körülményeknek megfelelően fogja megmaradt reflektorunk a fényt szórni! Nem is beszélve a megváltozott vezetési körülményekről, amelyek egy ütközés után adódhatnak, példáulnak okáért nem fogunk tudni normálisan fékezni, esetleg kanyarodni. Hozzáértartozik az újításokhoz, hogy a műszerfal éjszakai autózásnál élethűen világít. Összesen 19 autót tehetünk ki örült száguldozásaink veszélyeinek, a konstruktőrök közül továbbra is jelen van a Ferrari, ■ Porsche, ■ Mercedes és ■ Lamborghini, és még sokan mások, akikről eddig még nem szolt a fáma. ■ jó szokását megtartva, a kiadó a weblapjukon



SABOTEUR

EDIOS INTERACTIVE • AKCIÓ/ROLAND • 1999 VÉGE

Talán vannak még, akik emlékeznek a C64-es időkől ■ Saboteur nevű játékra, ahol egy nindzsával és segítőjével, egy kutyával kellett ellenségek szazait kiirtva teljesíteniük a pályákat. Nos, annyi más ösrégi klasszikus játékhoz hasonlóan, most ■ Saboteurt is felújítják. A készítők szerették volna az eredeti játék akció-jellegét megtartani, ezért egy komplett veredős játéknak megfelelő harci részt építettek bele ■ programba. A játék első ránézésre egy szimpla Tomb Raider-klónnak tűnik, azonban az akciórészek már inkább a Mortal Kombat 4-et idézik.

A sztori szerint hősünk, Shin Ienaga, a nindzsa a gonosz G.E.N.E. nagyvállalat ellen veszi fel ■ küzdelmet nagypapja halálát megbosszulandó, de időközben bonyolódna egy kicsit ■ dolgok, és Shin túsul ejtett hűgát is ki kell szabadítanunk elrabló karmái közül. A játékban a mostanában induló trendnek megfelelően kapunk egy segitőt is Shin őrző-védő kutyája, Shiro személyében (lásd még: ■ sárkány ■ Drakanban, két segítőnk a Daikatanában, a pók-tank ■ Titanium Angelsben...). A blókit egyszerű utasításokkal irányíthatjuk: ráuszíthatjuk ellenfeleinkre, elterelhetjük vele az ellenség figyelmét vagy tárgyakat hozhatunk el vele számunkra elérhetetlen helyekről. Kifinomult érzékszerveinek köszönhetően a kutyus figyelmeztethet a ránk leselkedő veszélyekre, sőtét helyeken pedig akár valvezetőként is használhatjuk. Shiro életére úgy kell vigyáznunk, mint a sajátunkra, hiszen a program által felvontatott fejtörők nagy részét csak a kutya aktív közreműködésével tudjuk megoldani.



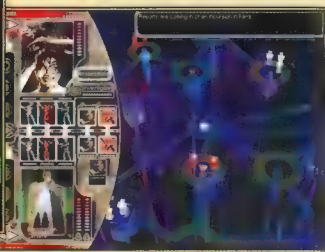
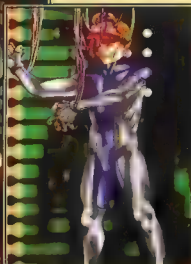
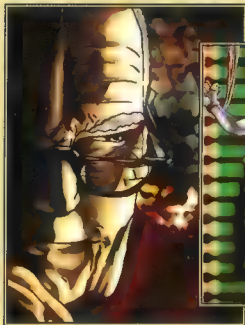
SHADOWPACT

BLUENEY - STRATÉGIA - 1999 NYÁN

Képzünk el egy világot, amely nagyon-nagyon hasonlít a miénkhez, de telis tele van bizzar történelmi tényekkel és az ezeket alátámasztó hiteles irodalommal. Egy világot, ahol az összeesküvések és a rémhírek rettegésben tartanak mindenkit és mindent. Egy világot a közeli jövőben, ahol megkezdődött az Internet és a virtuális valóság összemosódása egy nagyon is valóságosnak tűnő, három dimenziós alternatív realitás formájában, és képzeljük el egy nevet, ami ebből a frigyből született: a Szentély. Az információáramlás hihetetlen mértékben felgyorsul, a ez új eszközöket ad azoknak a kezébe, akik nincsenek meglegedve társadalmi helyzetükkal.

A Shadowpactben egy ilyen, még csak formálódó kibervilágba csöppenünk, nincsen éles választóvonal a mostani jelenünk, és a készítő által elképzelt jövőképek között. A játék tulajdonképpen stratégia-kaland egyveleg, helyenként RPG elemekkel fűszerezve. A játék lényege, hogy egy általunk választott politikai hatalmi egységgel és a Szentély segítségével felügyeljük és kiterjesszük befolyásunkat az egész világra. A siker elérése érdekében ügynököket bérelhetünk fel, akik különböző személyiségekkel, képességekkel, világra való rálátással bírnak: katonák, kémek, tudósok stb. Ügynökeinket különféle megbízásokkal láthatjuk el, valamint felügyelnünk kell az egyes metropoliszokban való történéseket is, épületeket, szervezeteket kell irányítanunk. Ügynökeink egyáltalán nincsenek totális befolyásunk alatt, mondhatni élnek a saját életüket (ez azt is jelenti, hogy mindegyikük szép hosszú előtörténettel rendelkezik, amelyeknek nem árt utánanéznünk a játék során, ha ki kívánjuk szűrni az ellenséges alkalmazottakat), olykor-olykor megtagadhatnak egy-egy parancsot, esetleg hazudhatnak is nekünk, attól függően, pillanatnyilag hogyan is éreznek irántunk.

A Shadowpact igencsak érdeknek ígérkezik. A játék szakít azzal a stratégiai hagyománnyal, hogy kezdésnél minden kontroll lehetőséget a mi kezünkbe ad. Lépésről lépésre kell eljutnunk a csúcra, miközben mindvégig ki vagyunk szolgáltatva ügynökeink esetleges árulásainak. Miközben egyre mélyebben ássuk bele magunkat a játék világába, úgy tapasztaljuk meg saját múltunkat és jövőnket...



INDEPENDENCE WAR DELUXE EDITION

INDEPENDENCE - ŰRSZIMULÁTOR - 1999 NYÁN

A tavalyi év egyik kellemes meglepetése volt az I-War, amely feledhetetlen perceket szerzett minden űrszimulátor-rajongó számára. A Deluxe verzió nem más, mint az alapjáték felújítása és kiegészítése is egyben. Természetesen jó néhány újítás is bekerült a programba, ezek közül a legfontosabb az, hogy már egy Defiance-kampányon is végigküzdhettük magunkat, azaz kipróbálhatjuk azt, hogy milyen érzés a gonoszok oldalán harcolni. Az eredeti játék egyik nagy hiányosságának az tartották, hogy nagy

hosszú küldetéseket tartalmazott, amelyek végén igen könnyen elhalálozhattunk és lehetett előlől kezdeni az egész, több, mint húsz perces bevetést. Ennek érdekében a készítő minden küldetésben elhelyezett olyan save pontokat, ahol kimenthetjük az állást. Új típusú hajók, két, eddig még nem ismert fegyver és átdolgozott animációk várnak arra, aki ismét beleveti magát az űrháborúba.



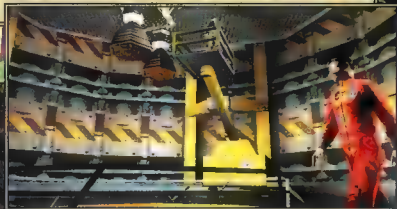
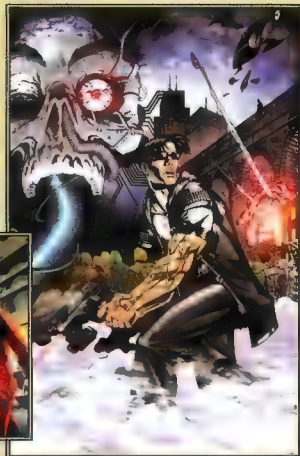
DEUS EX

EPIDOS INTERACTIVE / E3 STORM - RPG - 2000 ELEJE

Az idei E3 egyik meghatározó trendje volt a három dimenziós megvalósítás és az akcióközpontúság bevonulása a kaland- és RPG-játékok világába. Ennek az irányzatnak a követője az Ultima-sorozat egyik atyjaként ismert Warren Spector által készített Deus Ex (latin kifejezés, jelentése: „isten által”) is. A játék a nem túl távoli jövőben játszódik. A 2052-es évre ■ Föld a mainál sokkal veszélyesebb és visszataszítóbb helyre vált. A közbiztonság nulla, a drogok, járványok és a környezetszennyezés ellenben milliószámra szedi áldozatait. A világgazdaság összeomlófélben van, a népesség gyakorlatilag ■ nagyon gazdagok kis csoportjára és a nyomorban élők tömegeire oszlott szét. Mindezek tetejébe egy évszázadok óta bujkáló titokzatos szekta is most látta elérkezettnek az időt arra, hogy átvegye a hatalmat a világ fölött. Nincs azonban olyan komor jövőkép, amelyben ne lenne legalább egy tiszta szívű hős, aki felveszi a harcot ■ világot elárasztó mocsokkal szemben...

A nagy kalandban egy kibernetikusán szinte legyőzhető tenné terrorista-elhárító ügynök szerepében járunk a végére a világ jövőjét fenyegető összeesküvésnek. Hősünk hamar megtanulja, hogy az árulások és hazugságok világában senkiben sem bízhat – viszont mindenkinek a bizalmába kell férkőznie, hiszen a titokzatos, ám nagy hatalmú szekta egyetlen szavára hadseregnyi ellenség szakad(hat) ■ nyakunkba. Nem tudhatjuk, ki van benne az összeesküvésben és ki ■ barátunk, így amikor úgy gondoljuk, hogy megoldottunk egy rejtélyt, rögtön két másik ugrik ■ helyére...

A játék egyesíti magában az Ultima-játékok bonyolult és izgalmas történetét az Unreal engine adta fantasztikus grafikai lehetőségekkel – de hogy mit hoznak ki a fejlesztők ezekből, arra még a jövő év elejéig várunk kell...



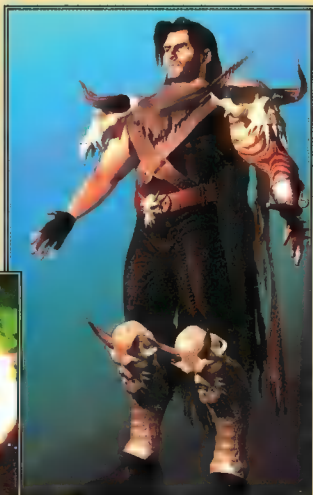
REVENANT

EPIDOS INTERACTIVE / CINEMATIX - AKCIÓ/RPG - 1999 ŐSZ

Valahol az Ultima 8 és a Diablo között áll stílusában a Cinematix régóta készülő dark fantasy RPG-je, ■ Revenant. Hősünk, Locke nagy harcos volt évszázadokkal ezelőtt, és most egy különlegesen erős élőholtként, Bosszuállóként támasztotta őt fel egy mágus, és elrabolt lányának kiszabadítását adta neki feladatul. Locke eleinte nem emlékszik semmire előző életéből, csak a kardforgatás művészetére, de később lassan visszatérnek emlékei – ezzel párhuzamosan kiderül, hogy az eleinte egyszerű emberrablásnak tűnő történet megoldásától valójában egy elfeledett civilizáció utolsó fennmaradt képviselőinek végső kiirtása, illetve életben maradása függ.

Három dimenziós poligon-karakterünkkel gyönyörűen megrajzolt helyszínekre kalandozhatunk – ■ képeket elnézve az eddig legszebb RPG-nek tartott Baldur's Gate egyre fakóbbnak tűnik... A Diablóból ismerős real-time harc (azaz eszement szörnyirtás) mellett negyven nem játékos

karakterrel találkozhatunk, a velük való beszélgetések alapvető fontosságúak a játék kimenetele szempontjából.



HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE

300 • KÉPSZÍV • KIEGÉSZÍTŐ • 1999 ÁSZ

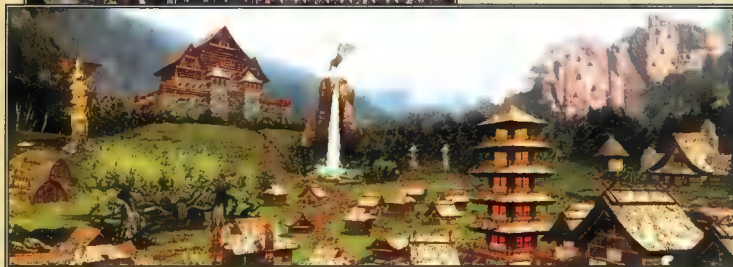
A sokak által az idei év legjobb játékaának kiáltott Heroes III sem maradhat kiegészítő CD nélkül! Ahogyan az eddigi Heroes-epizódok, az Armageddon's Blade is a Might and Magic szerepjáték-saga történetét követi: ■ hetedik rész cselekménye szerint Archibald király hajdan volt tanácsadói egy ősi varázstárgy, a Mennyei

Üllő segítségével hihetetlen technikai fejlődést és egy futurisztikus új világot teremtenek. A hírtelen jött hatalom azonban elvakítja a bölcseket... Kibernetikusan megerősített

és modern fegyverekkel ellátott szörnyek csapatai indulnak Forge városából a világ meghódítására. Az első állomás a sokat szenvedett Erathia...

A kiegészítőben hat új kampány kap helyet összesen 26 új küldetéssel. Néhány új lénytípus is kapunk, de elsősorban az ellenfeleink sorai között találhatunk vadonatúj (és valószínűtlenül erős) szörnyeket, összesen 14 fajtát. Mivel Catherine és Roland éppen az elf háború frontvonalában küzd, új vezetőre van szüksége Erathiának. Az új hős Gelu, Forestguard elit harcosainak főfő vezetője. Az egyetlen esély ■ technokrata Tanácsadók hordáinak megfékezésére ■ Mennyei Üllő el-

pusztítására alkalmas egyetlen varázstárgynak, a játék címét is adó Végzet Pengéjének felkutatása. Mivel valójában feladatunk van a szörnyek ellen, a háború során igazán csak időt kell nyernünk Gelu számára az ereikre megtalálására és felhasználására. A játék valójában Gelu halálos versenyfutásáról szól az idővel. Hogy sikerül-e neki megállítani az apokalipszist, az csak ősz végén derül ki...



GUTHROATS

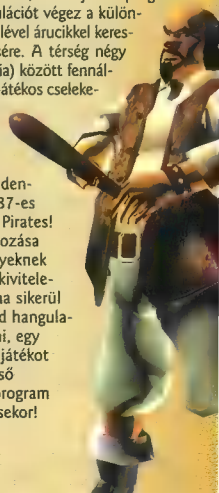
EIDOS INTERACTIVE / NOTHOUSE CREATIONS • AKCIÓ/STRATÉGIA • 1999 ÁSZ

Annak ellenére, hogy Sid Meier Pirates! című zseniális programja ■ játéktörténelem legeredetibb és legnagyobb sikerű címei közé tartozik, meglepően kevés próbálkozás született a kalóz-szimulátor ötletének lemásolására, újrahasznosítására. A néhány tévoya kísérlet is többnyire elég vérszegény lett (lásd Sea Legends, Buccaneer). Idén azonban feltámadni látszik a kalóz-romantika, a francia fejlesztésű Corsairs (bemutatóját lásd kissé hátrébb az újságban) után kora ősszel egy igazi óriás, az Eidos Interactive is kibontja a halálfejes lobogót.

A játék 1625-ben kezdődik, és egy teljes évszázadot ölel fel a Karib-tenger farkasainak történetéből. A játékos feladata, hogy kezdő kalózkapitányként először fellegyverezze hajóját és legénységét, majd a békés kereskedőkaravánokon rajtaütve, a part menti spanyol városokat fosztogatva tekintélyes vagyont harcoljon össze magának.

A játék Karib-tengeren több, mint ezer hajó (mind potenciális célpont) vitorlázik fel-alá: kereskedők, kalózok, fejedelmek, hadihajók. A program – amellett, hogy az összes hajó útvonalait, cselekedeteit nyomon követi, irányítja – komplex közgazdasági szimulációt végez a különböző áruk (rum, dohány, gyapot, cukor stb. – összesen 13 félével árucikkel kereskedhetünk) árának, a kereslet-kínálat változásainak követésére. A térség négy nagyhatalma (Spanyolország, Franciaország, Anglia, Hollandia) között fennálló kusza diplomáciai viszonyok változásai nagy mértékben a játékos cselekedetein múlnak, így jobb figyelni arra, kit támadunk meg, mert előbb-utóbb minden kikötőben ágyútűzzel fogadnak majd...

A játék szinte mindenben az 1987-es klasszikus Pirates! újrafeldolgozása a mai igényeknek megfelelő kivitelezésben – ha sikerül a nagy előd hangulatát utólni, egy nagyon jó játékot kapunk késő ősszel, a program megjelenésekor!



ASHERON'S CALL

MICROSOFT / TURBO ENTERTAINMENT • ONLINE ÉPE • 1999 VÉGE

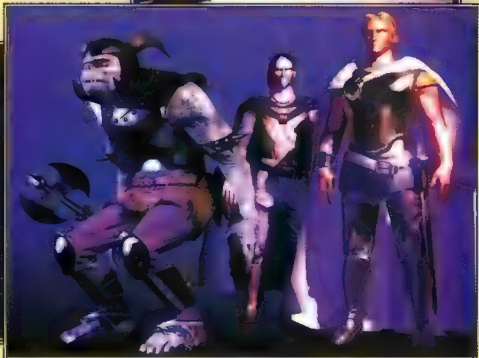
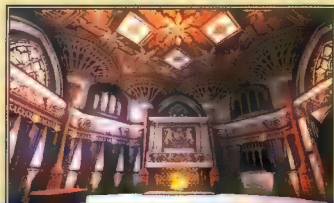
Az Ultima Online után igen nehéz lehet bármi újat mutatni az online szerepjátékok terén, de a Microsoft ennek ellenére megpróbálkozik a feladattal. A program egy Dereth nevű szigeten játszódik, ahol régebben a rejtélyes empyrean nevű faj élt, de mára már teljesen kihaltak, csak ősi katakombákat hagytak maguk után. A legendák szerint hatalmas gazdagság vár arra, aki megtalálja az itt elrejtett kincseket, de az itt élő szörnyetegek, valamint a többi kalandozó is veszélyt jelenthet ránk. Mint minden szerepjáték, az Asheron's Call is karaktergenerálással kezdődik. Mivel ez egy online játék, a készítőknek gondoskodnia kellett arról, hogy kellően változatos karaktereket tudjunk alkotni. Ez nem is maradt el, a három faj, és a több száz ruházat és arctípus variálásával 16 millió (!) különböző karakter készíthető. A szigeten való kalandozás közben páncélok, fegyverek és különféle ékszerek találhatunk, ezzel is tovább alakítva különket annak érdekében, hogy egyetlen másik kalandozóra se hasonlítsunk. A játérendszer képesség-alapú; ahogy haladunk előre, úgy tanulunk meg egyre újabb és újabb dolgokat. A bejárható terület óriási (500 négyzetmérföld), igen változatos tereptípusokkal: erdők,



WHEEL OF TIME

GT INTERACTIVE / LEGEND • RPG • 2000 ELEJE

Jó másfél éve hallhattunk először a Wheel Of Time-ről, a Robert Jordan népszerű fantasy-regényein alapuló kalandjátékról. A program sorsa azóta elég hányattatott volt, mígnem a készítők az Unreal engine mellett döntöttek, és az Epic motorjának felhasználásával folytatták a fejlesztést. Az átváltozás egészen biztos jót tett a játék grafikájának, azonban a megjelenés idejét azóta folyamatosan csúsztatják. Jelenleg úgy tűnik, szeptemberben sikerül kiadni a játékot, ami first person megvalósításban ötvözi magában szinte az összes létező játékkategória sajátosságait (valahogy úgy, mint a Final Fantasy). A játékos által irányított varázsló saját várkastéllal rendelkezik, azt meg kell védenie a rátámadóktól, elfoglalni ellenfelei kastélyait, és követni a szerteágazó történetet, amelynek középpontjában misztikus varázstárgyak el- és újra feltűnései, valamint tulajdonjog-viszonyaik többszörös önkényes átrendezése áll.



JEREMY MOGBATH SUPERCROSS 2000

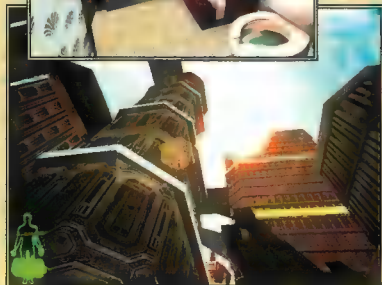
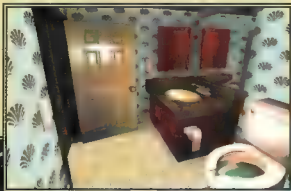
ACCLAIM • MOTORSPORT SIMULÁCIÓ • 1999 VÉGE

Örülhetnek a trial-motorsport szerelmesei, végre rájuk is gondolt valaki. Triálozni annyit tesz, hogy valamely kerekű eszközzel (lehet akár bicikli vagy motor) nem hagyományos módon kell végighaladni egy előre tervezett pályán, hanem mindenféle ugrálás, pattogós trükkökkel kell akadálytól akadályig haladnunk. Mindemellett vannak hagyományos akadályok is, mint pl. a félcső, amin föl-alá lehet különböző módokon ugrálni, vagy az egyszerű hepehupás salakpálya. Mindezeket nyújtja számunkra ez a játék, amely igencsak nagy fejtorést okozhat a konkurens motorsport programoknak, ha mással nem, a grafikájával. Azzal viszont nagyon! A képeket elnézve először azon szomorkodtunk, hogy miért nem adott ki a cég magából a játékból képeket. Kis idő elteltével rá kellett jönnünk, hogy a képek, amiket látunk, azok bizony a játék engine-jével készültek, nem renderelték! A Supercross 2000 gyönyörű grafikájú játéknak tűnik, egészen biztos hogy olyanokat is le fog ültetni maga elé játszani, akiknek egyébként felfordul a gyomruk a motorozástól...



GT INTERACTIVE • FIRST PERSON SHOOTER • 1999 NYÁRÁIG

Nagyon régen hallhattunk utoljára a Preyről, amit még valamikor a Quake megjelenésekor kezdtek el fejleszteni. Azóta néha megjelent egy-egy új kép a játékból, ami valóban szemképráztatóan nézett ki, de valójában senki nem gondolta komolyan, hogy az utolsó tisztavérű indián, Talon Brave kalandjait feldolgozó játék valaha is el fog készülni. Mindenkit meglepetésként ért, hogy ezek után a GT standján egy egészen meggyőzően működő verziót láthatott a közönség a programból, gyönyörű, mozgó színes fényekkel, megdöbbentően aprólékos grafikával és fantasztikusan jól megoldott, szinte tapinthatóan érzékelhető terekkel. Kérdésünkre a fejlesztők magabiztosan kijelentették, hogy novembe-re a játék már egészen biztosan megjelenik és minden konkurensét le fogja söpörni a pályáról. Mivel az említett vetélytársak között olyan nevek vannak, mint a Quake 3: Arena, a Daikatana vagy a Half-Life: Opposing Force, bizzunk inkább az első ígéret teljesítésében, az utóbbit pedig írjuk a túlzott önbizalom számlájára. Persze lehet, hogy ők már tudnak valamit, amit mi még nem...



ELI ODDWORLD-JÁTEKOK

GT INTERACTIVE / ODDWORLD INHABITANTS - AKCIÓ & REAL-TIME STRATÉGIA - 2000

Az Abe's Oddsee és az Exoduss egy-csapásra feltámasztotta a platformjátékok PC-n halottnak hitt műfaját, és közel hárommillió eladott példányával az utóbbi évek legsikeresebb játékaivá váltak. Nem csoda hát, hogy két újabb programon dolgozik gőzerővel az Oddworld Inhabitants. A játékok még nagyon-nagyon kezdeti stádiumban vannak, így kevés konkrétumot lehet tudni róluk: az ötrészesre tervezett széria következő epizódjában a népszerű főhős, Abe helyét egy újabb szimpatikus güllesztű lény, Munch veszi át (ennek megfelelően a játék címe Much's Oddsee). A másik játék a sorozattól teljesen független: a Hand Of Odd egy real-time stratégia lesz, amelyben már jól ismert Modokon és Glukkon népek csapnak össze az Oddworld felletti uralomért...



REVENGE OF THE ANCIENTS

BIOWARE STUDIOS / BERKELEY SYSTEMS INC. - RPG / STRATÉGIA - 1999 TÉL

A szerepjátékok szép lassan felélednek Csipkerőzsika-álmukból. Minden RPG alapművéből, a Gyűrűk Urából már rengeteg játék készült, a Sierra újdonsága azonban egy kicsit más, mint a többi, hiszen az Orcs: Revenge Of The Ancientsben nem szőröslábú félszerzeteket irányíthatunk, hanem a Warcraftot idéző módon valódi ork harcosokat, akiket maga Sauron bízott meg a rend fenntartásával a birodalomban! Négy orkot választhatunk ki a „mezei” példányokból, hogy igazi gyilkológépekké képesszük ki őket. Minden ork saját személyiséggel rendelkezik, nekünk kell kitalálnunk, hogy melyikükhöz milyen támadó mozdulat illik, hiszen a játék központi részét foglalja el a harc. Az ütközet valós idejű három dimenziós csataterén zajlik. Minden csata előtt fegyvert és páncélt adhatunk harcosainknak, sőt, különféle harci mozdulatokat is ajánlhatunk nekik. Természetesen a játék nemcsak harcból áll, a készítők J.R.R. Tolkien nevéhez méltó sztorit ígérnek...



SIMON THE SORCERER 3D

HASBRO INTERACTIVE / ADVENTURESOFIT / HEADFIRST PRODUCTIONS - KALAND - 1999 VÉGÉ

Úgy tűnik, hogy a kalandjátékok – szerencsére – mégsem tűnnek el véglegesen a sülyesztőben, hanem a 3D előretörésével átalakulnak. Az 1993-ban debütált – eddig két részt számláló – sorozat népszerűségére mi sem jellemző jobban, mint az, hogy az eddig két epizódból több, mint félmillió példányt adtak el világszerte. A harmadik rész minden tekintetben méltó folytatása a korábbi kalandoknak, a grafikai pedig óriási változáson ment keresztül: korunk divatját követve minden a 3D jegyében zajlik. A Simon The Sorcerer vonzerejét a készítők azzal szeretnék növelni, hogy a program sztorijában több elágazás is van, sőt, nemcsak egyféle módon lehet végigjátszani!



HEIST

INTERPLAY - STRATÉGIA - 1998 2D

A Heist első pillantásra ■ Fallout folytatásának tűnhet (nyilván ■ két játék azonos grafikus engine miatt is), valójában azonban egész másról van szó. A Gangsters-stílusú játékban egy bűnbándát irányítunk. Feladatunk igazi nehézfűkhöz méltó: benzinkutakat, bankokat kell kirabolnunk anélkül, hogy a rendőrség, vagy később az FBI lecsapna ránk. Persze ha már késő, akkor vagy a jó helyre juttatott kenőpénz, illetve végső esetben a fegyverek beszélnek...



A Gangstershez hasonlóan a város itt is rendkívül gondosan kidolgozott a lakosság intelligens reakcióját tevékenységeinkre: egy idő után megtanulnak félni tőlünk, és jó esetben, mint híres törvényen kívülre néznek fel ránk, rosszabb esetben ■ rendőrséghez fordulnak, akik egyre nagyobb erővel támadnak gengszterbandáinkra. Persze a védekezéshez vagy az ellentámadáshoz nekünk is megvannak a megfelelő játékszereink: ahogy vagyonkánk egyre növekszik, egyre erősebb puskákat, automata fegyvereket vásárolhatunk. Ha a készítők nem esnek az Eidos hibájába és nem bonyolítják agyon ■ játékmenetet, akkor végre tényleg megvalósulhat az önjelölt gengszterbanda-vezérek álma, hogy ■ város hercegeivé váljanak.



JANE'S USAF

ELECTRONIC ARTS / JANE'S COMBAT SIMULATIONS - ONLINE REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR - 1998 3D

Ahogy ■ a sportprogramoknál az EA Sports vagy a real-time stratégiáknál a Westwood és a Bullfrog, úgy a harci repülőszimulátorok között is az Electronic Arts egyik al-cége, a Jane's Combat Simulations a stílus koronázatlan királya. Most, hogy az internetes játékok piacra robbanásszerűen nőni látszik, a Jane's elérkezettnek látta az időt, hogy az online piacra is betegye ■ lábát egy Jane's World War névre keresztelt „világgal”, ami egy battle.net-szerű hatalmas online játszótér, kizárólag repülő-szimulátorok számára. A Jane's World War egy-egy harci zónájában 120 játékos repkedhet egyszerre a légterben különféle csapat-játékok keretében kötelékekbe rendeződve.



Az első program, ami a Jane's World Warhoz kapcsolódik, az USAF, amely az amerikai légierő hét gépét ajánlja fel a játékosoknak: ■ szimulátorok körében manapság nagyon népszerű F-16-os Falcont, az A-10-es „varascos disznót”, az F-117-es Lopa-kodót, a Vietnámban bevetett F-4E-t és F-105-öst, ■ Jane's legutóbbi játékának főszeplőjét, az F15-öst, és a még hadrendbe sem állított F-22-est. A modellezett gépek széles skálájának megfelelően játszhatunk történelmi tényeken alapuló bevetéseket.

Vietnámban, napjainkban játszódó akciókat a Sivatagi Viharban és a Grand Canyon felett, valamint egy fiktív európai háborúba is beleszólhatunk.



ARENA AD

3DO - 3D ARCADE - 1999 VÉGE

Talán ■ Rainbow Six által divatba hozott új játékkategória, a kommandós-szimulátorok adták az ötletet a Carmageddon fejlesztőinek új programjához, ami nem más, mint egy ókori környezetű gladiátor-szimulátor. Krisztus után 97-ben játszódik a történet, amikor hősünk rómaiak fogságába esik, de – mivel elég életképesnek és erősnek tűnik – kap egy utolsó esélyt a rabszolga-munka elkerülésére: gladiátornak képezik ki, és nap, mint nap kegyetlen élethalálharcot kell vívnia sorstársaival ■ római nép szórakoztatására. Ebben a világban tényleg csak a legerősebbek maradnak életben...

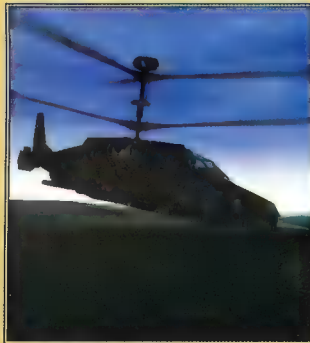
A hagyományos verekedős játékokkal ellentétben ■ Arena AD-ben karakterünk minden egyes küzdelem után fejlődik, tulajdonságai változnak. Ahogy hősünk egyre híresebb gladiátorrá válik, gazdánk érdeemesnek lát pénzt fektetni karunk erejébe, és egyre jobb fegyverekkel és páncélzattal látja el harcosát. Húsz arénában kell a bajnoki címet megszerezni, míg eljutunk küzdelmeink végső helyszínére, a római Colosseumba. Ha itt is legyőzzük minden ellenfelünket, a hagyományoknak megfelelően a díjból megvásárolhatjuk saját szabadságunkat gazdánktól... A harcok a környezetnek megfelelően igen brutálisak, repkednek ■ levágott végtagok, patakokban folyik a vér. Multiplayer módban egyszerre akár nyolcan is küzdhetünk ■ megoldásaiban leginkább a Die By The Swordra emlékeztető játékban, amelynek mottója akár a római gladiátorok híres mondása is lehetne: „Ave Caesar, a halálba menők üdvözlőinek!”



COMANCHE HOKUM

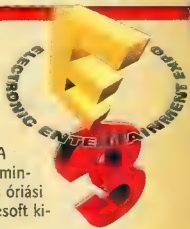
EMPIRE INTERACTIVE • HELICOPTER-SIMULÁTOR • 2000 ÚJRA

Az Apache Havoc sikerén felbuzdulva az Empire újabb „páros” helikopter-szimulátorral áll a nagyzéremű elé. Amerikai oldalon ■ Comanche, míg az oroszokkal a nem annyira híres, de szintén szupermodern Hokum harci helikopterek pilótájaként vetik be ■ játékost ■ küzdelembé. A grafika és az élethűség közti egyensúlyt ■ fejlesztőknek egyszer már sikerült szinte ideális módon meghatározniuk, most ezzel már nem lesz gond, de az ígéretek szerint most a szimulátoroknál létfontosságú mindkét tényezőt sikerül még magasabb szintre emelniük. Az Apache Havoc idején komolyan megremegett a Longbow 2 addig megingathatatlanak hitt trónja, lehet, hogy most le is fog dőlni...?



FINAL FANTASY VIII

ELECTRONIC ARTS/SQUARESOFT • MANGA DVD • 1998 VÉGE



Szinte az egész világon lehetett hallani a PC-tulajdonosok RPG-rajongók sóhaját, amikor a sok pletyka után az E3-on végre hivatalosan is bejelentették: lesz Final Fantasy VIII PC-re! Azért volt ez eddig meg nem erősített hír, mert az Eidos nem nagyon bocsátott ki adatokat a hetedik rész PC-s verziójának eladási statisztikáiról. A Final Fantasy VII-hez hasonlóan a nyolcadik epizód is PSX-en jelent meg először – egyelőre csak japánul –, s minden előzetes várakozást megdöntve egy hét alatt két és fél millió (!) példányt adtak el belőle. Ez még akkor is óriási szám, ha mindenki valami hasonlóra számított a Final Fantasy VII példáját követve. Érdekeség, hogy a Squaresoft kiadót váltott, a Final Fantasy VIII-at az Eidos helyett az egyre jobban terjeszkedő Electronic Arts dobja piacra.

Csakúgy, mint a hetedik részben, a Final Fantasy VIII központjában is az igen látványos grafika áll. A PSX-verziót sokan minden idők legszebb PlayStation-játékának nevezték, s bár PC-n kissé máshoz vagyunk szokva, biztos, hogy nem fogunk csalódni. Mint minden japán RPG-ben, a FF8-ban is a történet dominál. A program főhőse Squall Leonheart, aki a világ leghíresebb katonái iskolájának, a Gardennek a tanulója. Egy küldetésre indul társaival, amelyről kiderül, hogy nem az, aminek látszik, s hősünk kis idő múlva azt veszi észre, hogy egymással szemben álló politikai ellenfelek közé keveredett...

A Final Fantasy-játékok rajongói megszokhatták, hogy a készítők minden részben „csavarnak” egyet a szerepjáték-rendszeren, a hetedik epizódban ez az újítás a Matriál használata volt. A nyolcadik részben az újdonság a Guardian Force-rendszer (röviden GF), amelynek segítségével a megidézhető szörnyek a karakterekhez kapcsolhatók, és ők látják el hőseinket varázslatokkal, valamint speciális képességekkel. Minden GF más és más képességekkel ruházta fel hősünket. Ha egy varázslatot vagy tulajdonságot sokszor használ a karakter, akkor már GF nélkül is tudni fogja. Csakúgy, mint a régi Final Fantasy-játékokban, teljes egészében mi határozhatjuk meg, hogy milyen irányba fejlődjön karakterünk, ráadásul a rengeteg variáció miatt szinte végtelen számú lehetőség áll előttünk.

Akik a klasszikus RPG-ken nevelkednek, azok számára kicsit furcsának tűnhet az, hogy a Final Fantasy VIII-ban nincsenek páncélok, sőt, minden karakter csak egyetlen egy fegyverrel rendelkezik, azt fejlesztheti tovább a játék folyamán, különféle – nagyon ritka – tárgyak felhasználásával. A Final Fantasy VIII-ban is lesznek beépített minijátékok, de ezek közül is van egy különleges. A programban ugyanis helyet kapott egy gyűjtögetős kártyajáték is. A világ rengeteg lakója gyűjti ezeket a kártyákat, velük cserélhetünk lapokat, vagy akár tétben is játszhatunk velük.

A különféle PSX-játékokkal foglalkozó magazinok és internetes oldalak szinte egyöntetűen a maximális pontszámra értékelték a programot, nem vitás, hogy a PC-s verzió is ugyanekkora sikereket tudhat majd magára, amikor végre-valahára megjelenik.

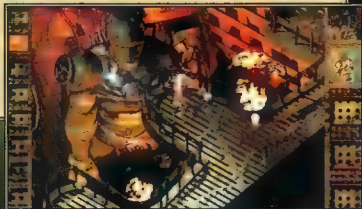


PLANESCAPE TORMENT

INTERPLAY/BLACK ISLE STUDIOS - RPG - 1999 AUGUSZTUS

Amíg a szerepjátékok rajongói valószínűleg még mindig a Kardparton, minden idők egyik – múltán – legsikeresebb szerepjátékának, a Baldur's Gate-nek a világában bolyongnak, a játék készítői, a Black Isle Studios máris következő RPG-jén dolgozik.

Bár a Planescape Torment motorja a Baldurból már megismert Bioware Infinity Engine, nem a Forgotten Realms világában, hanem Planescape-en játszódik, amely sokkal sötétebb és baljósabb hangulatú. Az kiállításon látott részletek is arról tanúskodnak, hogy az Interplay legújabb RPG-je sokkal inkább dark fantasy stílusú, mint a Baldur's Gate: szinte mindenhol rothadó testű zombikkal, csontvázakkal, démoni kreatúrákkal találkozhatunk. A történetben egy halhatatlan karaktert alakítunk, aki amnéziában szenved: ki kell derítenie múltját, és azt, hogy ki is ő valójában. Valahányszor főszereplőnk meghal, egy furcsa helyen éled fel újra és újra – és nem emlékszik semmire halálának körülményeiből. Feladatunk természetesen az, hogy kiderítsük ki vagy mi öl meg minket állandóan.



ARMY MEN III

300 - AKCIÓ/STRATÉGIA - 1999 ŐSZ

Folytatódik a játékkatonák háborúja! A vicces, de a maga módján mégis véresen komoly akció/stratégiai játék harmadik részében a Barnák kapitánya, Plastro félelmetes idegen hordákat vet be a konfliktusba a világ (vagyis az egész lakás) meghódítása érdekében. A Zöldek vezérkara azonban nem esik kétségbe, Sarge a hős űrgárdistákat hívja segítségül. A műanyag háború az előző részekhez képest új helyszínekre is kiterjed: a fürdőszoba csempéjéről először a behavazott utcára vezet a hadjárat, majd a Barnák főhadiszállásának megsemmisítése után az idegenek űrhajójának, majd szülőbolygójuknak meghódítása következik. Új fegyverek is segítségünkre lesznek a válság kezelésében: használhatunk hangtompító puskát, új típusú gránátokat, nehézfegyvereket, sőt, az igazán brutális lelkiüetűek azt is kipróbálhatják, milyen hatással van a napalm a műanyag játék katonák testi épségére... A kellemesen alacsony hardverigényű (a minimum egy P90, de az ajánlott is csak P133!) játék összelehel a boltokba.

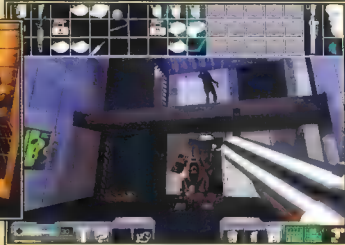
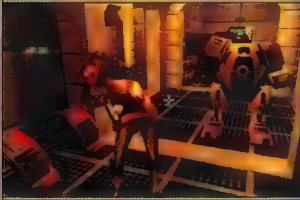
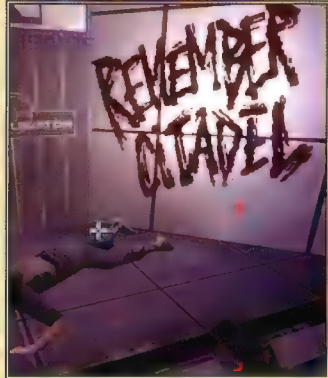


SYSTEM SHOCK 2

ELECTRONIC ARTS / LOOKINGGLASS - AKCIÓ/RPG - 1999 ŐSZ

Az öt éve megjelent a System Shock nevéhez méltó módon sokkolta a PC-s játékosok társadalmát. Az Ultima Underworld mellett ez volt az első olyan játék, amely sikeresen ötvözte az akkoriban kialakuló first person shooter műfaj látványvilágát és akciódús játékmenetét a klasszikus RPG-k sztori-orientáltságával és komplexitásával. A Looking Glassnál keményen dolgoznak azon, hogy a hamarosan megjelenő folytatás (aminek műfaját nemes egyszerűséggel first person sci-fi horror techno akció szerepjátéknak definiálják) is olyan sikeres legyen, mint a forradalmian új első rész volt annak idején. Az első részben a játékosnak sikerült megmenteni az emberiséget SHODAN, az elszabadult mesterséges intelligencia armánykodásaitól. A Citadel állomáson történtek erős befolyással voltak a történelemre: kalandunk csupán bevezetőként szolgált egy hatalmas lázadáshoz, ami elsöpörte a Földet uraló TriOptimum céget, egy UNN nevű félkatonai szervezetnek adva a kormányzást. A System Shock 2 története 35 évvel a hatalomváltás után kezdődik, amikor egy tudós kifejlesztett egy fénysebesség átlépésére alkalmas szerkezetet, és a UNN engedélyt ad az évtizedek óta csak vegetáló TriOptimumnak két prototípus-űrhajó elkészítésére. A Von Braun névre keresztelt felderítő hajó és az első fénysebességet túllépni képes nehéz harci űrcirkáló, a Rickenbacker hamarosan el is indul első útjára a Canopus 5 rendszerbe. Az évtizedek óta rejtőzködő SHODAN ekkor elérkezettnek látja az időt a közbelépésre, és átveszi az irányítást a hajók számítógépes rendszerei felett. A Von Braun felfedező hibernált álomból emlékeiktől megfosztott, kibernetikus implantókkal felszerelt, félig gép, félig ember szuperkatonaként ebrednek fel...

Itt kapcsolódik be a játékos a történetbe, akinek célja (az életben maradáson kívül) a két „halálhajót” felfedezve a gonosz SHODAN újbóli legyőzése és végső elpusztítása. Ennek érdekében a fegyveres harcok kívül pszionikus energiákat is ki kell használnunk, és Neuromancer-szerűen a számítógépes rendszert is fel kell törni, hogy „hazai pályán” nézzünk szembe a megtehető mesterséges intelligenciával. A Thief engine-jét használó játék érdekessége a négyfős multiplayer játék, amely ötvözi a kooperatív Quake-mecsek hangulatát a többszemélyes Baldur's Gate partikéival.



MDK 2

BITEPLAY/20TH CENTURY ENTERTAINMENT - 3D AKCIÓ - 2000 ELEJE

A Murder-Death-Kill, azaz Gyilkosság-Halál-Ölés rövidítéséből származó igen jellemző című MDK 1996-ban hatalmas sikert aratott. Ez volt az első olyan játék, amely komolyabban kihasználta a Direct3D lehetőségeit. Most, három évvel később kugliferű hősünk, Kurt Hectic visszatér, hogy ismét szembeszálljon a bolygóját támadó gonosz idegenekkel. A tómerdek pályán keresztül Kurt a különféle mutánsok ellen Maxon, apró teremtu robotkutyáján, a megfelelő pillanatban előlőbőző ejtőernyőjén és lézerpisztolyán kívül, egyedül a mi ügyességünkre számíthat.

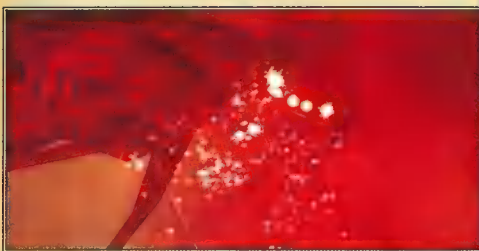
Akit a kissé egyszerű történet visszazasztana, az ne aggódjon, a non-stop akció és a tómerdek 3D-s effekt alaposan kárpótolt érte! Bár az idegenek néha úgy néznek ki, mintha a Támad a Mars című filmből szalasztották volna őket, igencsak meg fogunk izzadni, mire kiirtjuk mindegyiket. Természetesen a grafikus engine-t teljesen újraírták: a játék szinte tobzódni fog a rengeteg 3D-s fényeffektben.



FREESPACE 2

INTERPLAY - ŰRHAJÓ SZIMULÁTOR - 1999 VÉGE

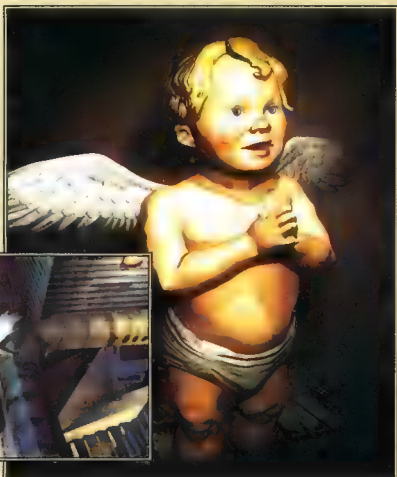
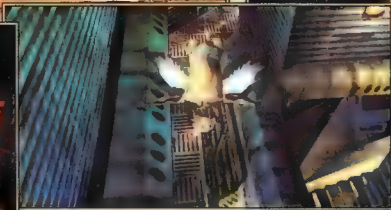
Az alig egy éve megjelent Descent: Freespace nagy meglepetést okozott a Wing Commander- és az X-Wing-sorozat rajongói között: az űrhajós akció/szimulátor kategóriában sikerült nemhogy utolérnie, de jócskán lehagynia is illusztris elődjait! A grafika sebessége, az űr-hajók modellezése és a 3D-s effektek területén óriásit alkottak a Parallax csapatának tagjai. A készülő Descent 3 mellett természetesen a Freespace folytatása sem maradhatott el. A második rész 2636-ban játszódik, 32 évvel az első részben dúló Nagy Háború után. Az emberiségnek ismét szembe kell szállni a Shivanok erőivel, és persze csak mi győzelmeskedhetünk. A sablonos kerettörténetet finoman kidolgozott játékmotet takar: pilótársainknak a legváltozatosabb parancsokat adhatjuk, és az idegen űrhajók mellett gépünk fedélzeti számítógépét a különféle nebula-viharok villámai is tönkretehetik – ilyenkor abszolút manuális irányításra van szükség. A képek önmagukért beszélnek, és ha a játékmotetre vonatkozó ígéreteknek is hihetünk, az X-Wing-sorozat legújabb tagjának, az Alliance-nek ismét komoly konkurenciával kell szembenéznie. Vajon kivel lesz az Erő?



MESSIAH

INTERPLAY - 3D AKCIÓ - 1999 VÉGE

Az apró anygalka a játékvilágban alighanem az utóbbi idők legjobban várt Messiása. Az Interplay a szeptemberi ECTS-en kezdte el reklámozni: hittérítőnek öltözött reklámberek óbégatták eljövetelét – valamikor novemberre prognosztizálva. A jelzett dátumból nem lett semmi, és az E3-on sem hirdették olyan nagy elánnal a programot, mint tavaly Londonban... A játék még annak ellenére sincs kész, hogy engine-jével már baseball-játékot is készített az Interplay! Aki még nem hallott volna a játékról: egy angyal szerepében kell a rosszfiúkat irtani. Mivel a hasonló stílusú Requiemmel ellentétben itt nem egy szárnycsúsz Duke Nukemet, hanem aprócska gyermeket irányítunk, aki fizikai erejével nem igazán tudna érvényesülni, ezért anygalkánk mások bőrébe bújva veszi át a hatalmat testük felett. Ennek köszönhetően nemcsak egy karaktert irányítunk, hanem közel negyvenet. Grafikailag minden mást messze felülmúl a játék, és ha a játékmotet is kellően élvezetes lesz, Lara Croft tényleg nyugdíjba mehet...



PANDORA'S BOX

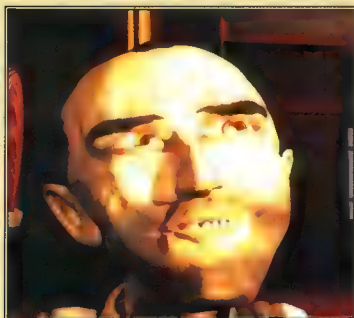
MICROSOFT • LOGIKAI • 1999 SZEPTEMBER

Valószínűleg kevesen tudják, hogy kicsoda Alexej Pajitnov. Az úriember valójában minden idők egyik legeredetibb és legsikeresebb játéka, a Tetrisnek az „atyja”. Új játéka, a Pandora's Box nem más, mint tíz vizuális jellegű gondolkodtató játék egy csomagban. A program azonban nemcsak logikai játékok gyűjteménye, hanem kerettörténete is van: a játékos a világban utazgatva szeretné összerakni Pandora szelencéjét. A szelence darabjaihoz úgy tud hozzájutni, hogy különféle logikai feladatokat old meg – a játék mechanizmusa így a 7th Guestre emlékeztet. Reméljük, hogy összerakás után nem fogja hősünk ismét kinyitni a szelencét, hogy ezzel újabb bonyodalmakat szabadítson rá a világra...

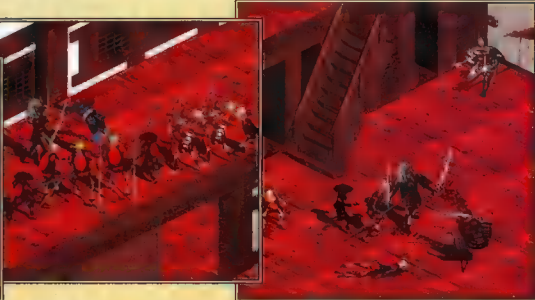


THRONE OF DARKNESS

ACCLAIM • ANCIÓ/RPG • 1999 MÁJUS



Még meg sem jelent a Diablo II, máris készülődik egy annak babérait pályázó alkotás az Acclaim boszorkánykonyhájából. A Throne Of Darkness a samurájok világába kalauzol el bennünket a felkelő nap országában, némi demonológiával fűszerezve. Egy hatalmas japán hadúr bőrébe bújva hét elit samurajt irányíthatunk a játékból, akinek a bőrébe bújva kell megmérkőznünk a Sötét Hadúrral, és élőhalott csatlósáiból álló seregével. Ez eddig meglehetősen sablonosnak tűnik, de rögtön megváltozik a véleményünk, ha vetünk egy pillantást a játék többjátékos lehetőségeire is: ha többen játszunk egymás ellen, a kezdeti feladat ugyanaz (le kell győznünk a Sötét Hadúrt), ám amint ezt teljesítettük, mi vesszük fel a legyőzött szerepét, azaz onnantól fogva mi leszünk a Sötét Hadúr, és feladatunk, hogy megvédjük „áldásos” pozíciónkat. A játékból egyszerre akár négy samurajt is irányíthatunk (a hétből), és természetesen mindegyikőjük különböző képességekkel, fegyverismerettel, és személyiségekkel bír. Az engine a már ismerős izometrikus 3D nézetet alapszik, amelyet már megszokhattunk a Diablóból.



A kiállítás legjei (szigorúan szubjektív alapon)

A legmeggyőzőbb előzetes: Final Fantasy VIII • A legjobb kipróbált játék: Quake 3: Arena • A legszebb hostess lányok: Eidos Interactive
A legnagyobb ajándék-osztogató: 3dfx Interactive • Ami a legjobbban hiányzott: A SirTech a Wizardry 8-cal
A legeredetibb játék: Sheep • A legnagyobb csalódás: Sega Dreamcast

LUCASARTS - EGY MÁSK TILÁK

A LucasArts amellett, hogy a PC-s világ egyik legmagasabb színvonalat produkáló fejlesztőcége (elég, ha csak az X-Wingre, a Monkey Islandre vagy a Jedi Knightra gondolunk), egyben a legkülönösebb is. Az E3-on nem hazudtoltak meg önmagukat, a csillogó-villogó show-t produkáló cégek mellett szinte arisztokratikus magányba húzóda találhatta meg őket a látogató egy apró, emeleti tárgyalóteremben. A kíváncsiságuk többségének a zárt ajtóknál véget is ért a LucasArts-látogatás, a biztonsági őrök csak a hetekkel előre leegyeztetett találkozóira igyekvő újságírókat és üzletembereket engedték be, a fényképezés és a filmezés természetesen szigorúan tilos volt. A magyar újságok képviselői közül egyedülként sikerült bejutnunk a színpadok mögé...

A legnagyobb attrakció természetesen az E3 ideje alatt tetőző Star Wars-lázat megfogláló két Episode I-játék, a Phantom Menace és a Racer volt. Előző számunk Fókusz rovatában már mindent leírtunk a két játékról, amit érdemes tudni róluk, az előben tapasztaltak is igen meggyőzőek voltak. A Phantom Menace leginkább egy külső nézetes Jedi Knightra hasonlított, elképesztően változatos helyszínekkel, meglepően sok beszélgetős résszel és egyéb kalandjáték-elemmel. A játék készítői elmondták, hogy a játék kaland-részének tervezésekor a Grim Fandango, míg az akció-rész készítésekor a Jedi Knight volt a mérce... A Racer egy Wipeout-szerű száguldozós játék, borzasztóan nehéz pályákkal (harmadik próbálkozásra sem sikerült végigmenni az első tatooine-i pályán bukás nélkül...), s eddig soha nem tapasztalt sebességélménnyel. A Lucas Learning Star Wars-alapú gyerekeknek szánt oktató és szórakoztató CD-i mellett még egy Episode I-hez kapcsolódó terméket láthattunk, ez a Behind The Magic Episode I-es kiadás, az Insider's Guide volt, a film teljes, képekkel illusztrált forgatókönyvével, több száz exkluzív, színpadok mögötti fényképpel, és tonnányi olyan információval, ami még a legtájékozottabb rajongóknak is tud újat mondani.

Az Indiana Jones And The Infernal Machine-t már a tavalyi E3-on is bemutatták, ám az azóta robbanásszerűen fejlődő 3D-technika követése érdekében teljesen újra kellett írni a programot. A sztori Babel tornyának romjaihoz vezet el, ahonnan egy dimenziókapu nyílik egy Aetherium nevű párhuzamos dimenzióba. A kaput nyitó ördögi szerkezet (innen a program címe) működtetéséhez számos alkatrészt kell megszerezni, ezekről folyik a halálos versenyfutás Indy és a náció bukása után (1947-ben járunk) az ellenség szerepét betöltő KGB-ügynökök között.

A szintén régóta várt Force Commandernek egy, már majdnem végleges verzióját lehetett kipróbálni. A játék egyfelől fantasztikusan jól néz ki (a Rogue Squadronban használt 3D-s technikákat vették át), másrészt egészen egyedülálló élményt nyújtott egy AT-AT lépegető fedélzetéről irányítani a rohamosztagosokat... Hoth jégmezéjén... A történet a teljes második Star Wars-trilógia történetét végigköveti, szerepel benne a droidok keresése a Csillagok háborújából, a hoth-i invázió a Birodalom visszavágából és az endori erdőkben zajlott csata a Jedi visszatérőből.

A végére hagytuk a legnagyobb szenzációt: a LucasArts zártkörű sajtótájékoztatón jelentette be, hogy elkezdtek fejleszteni a Dark Forces harmadik részét, a Jedi Knight folytatását, Obi-Wan címmel. A program a nevéhez hűen Obi-Wan Kenobi életén kalauzolja végig a játékos a kezdetektől, Qui-Gon Jinn tanításától és az első trilógia eseményeitől a Darth Vaderre vált Anakin Skywalker elleni párbajig a Halálcsillagig.



Piknikezzen velünk!

A large photograph of a man and a woman sitting in the front seats of a convertible car, smiling at each other. In the foreground, there are three JET brand coolers: a large blue one with a red lid, a smaller yellow one with a green lid, and a purple one with a red lid. The blue cooler is open, showing it is filled with various fruits and a water bottle. The purple cooler has the 'JET' logo prominently displayed on its side. The background is a soft-focus field of yellow flowers under a warm, golden light.

**Szivargyújtóról működő
elektromos hűtőláda**

dűnk szomszédainkkal, az emberekkel, az elfekkel és a törpékkel is, akik segítségünket kérik a nekromanták, sötét egymás ellen is. Hogy kinek segítünk, az csak rajtunk múlik, ám ez határozhatja meg azt, hogy Erathia felemelkedik vagy elpusztul...

HŐSÖK KERESTETNEK

A Might and Magic VI minden tekintetben megfelelt azoknak az elvárásoknak, amelyeket egy klasszikus szerepjátékkal szemben támaszt az ember – legalábbis a karakterek terén. Egy négyfős csapatot irányíthattunk, amelyekkel jó néhány különböző osztályú karakterből válogathattunk össze: volt harcos, lovag, íjász, varázsló, pap és druida. Habár ez kellő változatosságot jelentett, akik játszottak a régebbi Might and Magic játékokkal azok joggal hiányolták néhány régi kedvenc karakterosztályukat, mint például ■ barbárt vagy a nindzsát. Szerencsére a készítő is úgy gondolt, hogy a hat választható osztály egy kicsit kevés, ezért visszahoztak három – a régebbi Might and Magic-ekből – megismert karaktert, így már kilenc típusból válogathatjuk össze ■ számunkra szimpatikus négyet, akikkel elkezdjük ■ kalandot. A három új karakterosztály a szerzetest, a tolvajt és a vándort foglalja magába, róluk kicsit lejjebb még olvashattok néhány érdekességet. A hatodik

rész egyik igen kellemes újítása volt, hogy a karakterek bizonyos küldetéseik után magasabb „besorolást” kaptak, így lett a „mezei” lovagból előbb bajnok, majd kereszties vítez. Ez a hetedik részben is megmaradt, de a készítő még ezen is tettek egyet: nem három, hanem négy lehetséges rangja van minden karakterosztálynak, viszont az utolsó rang nem feltétlenül erősebb, mint a harmadik, hanem annak gonosz párja. Így ■ lovagból fekete lovag válik, ■ pap sem pátriárka, hanem a Sötétesség Papja lesz. Talán a Might and Magic VII az első olyan szerepjáték, ahol ténylegesen gonosz karakterrel is lehet kalandozni – természetesen ilyenkor más a sztori és mások a küldetések is!

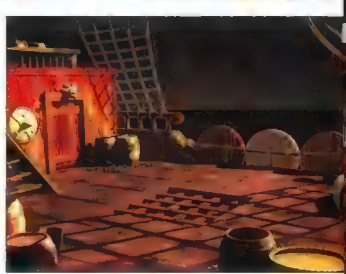
A karakterosztályok mellett a rajongók a hatodik részből leginkább ■ nem emberi fajú kalandozókat hiányolták. A hetedik részben ők is visszavertek, most már négyféle faj közül választhattunk, mindegyiküknek mások az alap tulajdonságai, és különböző mágia-ellenállással rendelkeznek. Az emberek teljesen átlagos értékekkel indulnak, amiatt minden karakterosztály számukra alkalmasak. Az elfek fizikailag kissé gyengébbek az embereknél, de jóval intelligensebbek és gyorsabbak náluk. Ezen tulajdonságuk miatt leginkább varázslóknak vagy íjásznak ■ legjobbak. A törpék jóval erősebbek és ellenállóbbak az átlagnál, amiatt kiváló harcosok válhat belőlük. Az utolsó új faj ■ goblin, amely eddig még nem sok RPG-ben szerepelt, mint választható játékos karakter. Intelligenciájában ugyan messze elmarad a többi fajtából, de gyorsasága és ereje miatt harcosnak tökéletes. Optimális csapatösszeállítás – csakúgy, mint ■ szerepjátékok nagy többségénél – nem igazán lehet ajánlani, nagy általánosságban elmondható, hogy az egyensúlyra érdemes törekedni – két harcos és két varázsló típusú karakter választásával. A különböző kasztok közti egyensúly szerencsére jobban kidolgozott, mint legutóbb volt, nem fordulhat elő olyan extrém eset, mint a hatodik részben, ahol messze a legdurvább osztály ■ varázsló (sorcerer) volt, volt olyan játékos, aki négyvel (!) kezdte el ■ játékok. Az elején kicsit szenvedett ugyan, de a vége már sétálgatni volt...

A hatodik részben egy igazán jól működő képzettség-rendszerrel lepték meg a játékosokat a készítő.

A JÓ PAP HOLTIG TANUL

A hatodik részben egy igazán jól működő képzettség-rendszerrel lepték meg a játékosokat a készítő.

szítók. Természetesen ez szinte változatlanul helyet kapott a Might and Magic VII-ben is, néhány újítással együtt. Az új karakterosztályoknak magukkal hoztak néhány eddig még nem látott képességet. Ilyen új képesség a szerzetesnek a pusztakezes harc és kitérés. Az elsővel fegyver nélküli harcban tud nagy sebeket okozni az ellenfélnek, míg a második segítségével bizonyos eséllyel képes elkerülni a felé irányuló támadásokat (ez lényegében a védettséget, javítja). Nem meglepő, hogy a tolvaj a lopás szakértelmét



kapta, amelynek használatával NPC-ktől szerezhetünk pénzt és tárgyakat. Természetesen, ha lebukunk, ■ városi őrség előbb út, és csak utána kérdez... Kár, hogy a boltosoktól nem lehet semmit sem eltulajdonítani. Osztálytól független új képzettség a szörnyfelismerés, amelynek segítségével az ellenségeinkről tudhatunk meg minden fontosabb információt, az életerejétől kezdve egészen ■ különböző mágiaosztályok elleni védettségéig. A Might and Magic VI-ban minden képzettségnek három szintje volt, alap-, haladó és mesterfok. Minél magasabb szinttel rendelkeztünk, annál jobban ki tudtuk használni a képzettség által nyújtott előnyöket. A hetedik részben ez a rendszer lényegében változatlan maradt, csupán egy új szint, a nagymester kapott helyet a programban. Azon karakterek, amelyek valamilyen ■ nagymester szintig fejlődnek, igazán nagy dolgokat tudnak véghezvinni.

VARÁZSOLJ EL!

Csakúgy, mint a képzettségek, a varázslat-rendszer sem változott alapjaiban a hatodik részben megismerhet képt. Ugyanazok a



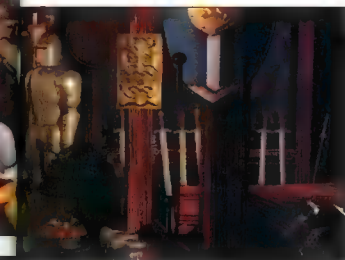
mágiaosztályok vannak a programban, mint az elődjében, de nagy újtás, hogy a képzettségünknek megfelelő varázslatokhoz férhetünk hozzá, tehát a varázslatok nemcsak mágiaosztály szerint, hanem képzettségi szint szerint is fel vannak osztva. A 3D kártyák használatával végre igazán látványos varázslat-effekteket is láthatunk a monitoron.

„CSAVARD FEL A SZÖRNYEKET...”

Azt a kalandozók sem vitatják, hogy igencsak megkeseríti életüket az a rengeteg szörny, amely-



használható fegyver, páncél és egyéb felszerelés vár karaktereinkre. Természetesen minél előbb haladunk a játékban, annál erősebb tárgyakat találhatunk, illetve vásárolhatunk a boltokban. Mivel az összes fegyver sebességét megadja a program, nem nehéz a rendelkezésünkre állók közül a legjobbat kiválasztani. A páncélok rangsorolása is hasonlóan történik, a feleslegessé vált tárgyakat pedig azonnal adjuk el a boltban, hiszen Erathia földjén is – csakúgy mint a valóságban – mindenhez pénz van szükségünk.



lyel vándorlásaik közben találkozhatnak, ám az is biztos, hogy nélkülük unalmas lenne a vidék. A Might and Magic VII készítői igazán kitétek magunkért, annak érdekében, hogy egy cseppet se unatkozzunk. Aki a Heroes of Might and Magic III-mal játszottak, néhány lényt már jó ismerősként fognak köszönteni, de egy-két szörnynek még a sorozat előző részeiből sikerült magukat beverekedni a legújabb epizódba. A szörnyek mesterséges intelligenciája ugyanolyan jól sikerült, mint a hatodik részben. Amíg sokan vannak, addig bátrak, de a sérült egyedek már megpróbálnak elmenekülni a harcból. Külön érdekessége a hetedik résznek, hogy a szörnyek, illetve az NPC-k egymással is harcolhatnak, nem feltétlenül nekünk kell lemészárolnunk őket. Csakúgy, mint a hatodik részben, a legtöbb szörny-típusnak több fajtája van, ezért ne lepődjünk meg, amikor egy ismert lény eddig ismeretlen keménységről és képességekről tesz tanúbizonyságot.

NEM A RUHA TESZI AZ EMBERT

Mint minden „jól nevelt” RPG-ben, a Might and Magic VII-ben is rengeteg felvehető és

MIGHT & MAGIC KRÓNIKA

MM1	1986
MM2	1988
MM3: ISLES OF TERRA	1991
MM4: WORLD OF XEEN	1992
MM5: DARKSIDE OF XEEN	1993
MM6: MANDATE OF HEAVEN	1998
MM7: FOR BLOOD AND HONOR	1999
KING'S BOUNTY	1991
HEROES I	1994
HEROES2	1997
HEROES2: PRICE OF LOYALTY	1997
HEROES3	1999
HEROES3: ARMAGEDDON'S BLADE	1999
CRUSADERS	?

HA HARC, HÁT LEGYEN HARC!

A hatodik részhez hasonlóan itt is alapvetően kétfajta harcrendszer választható, ám a Might and Magic VII-ben már lehet a körökre osztott harcban mozogni is. Minden kör után lehetőségünk van öt lépést tenni, amely-lyel további lehetőségek nyílnak meg előttünk a harc terén. A leghatásosabb módszer egyébként a körökre osztott és a valós idejű harc megfelelő arányú keverékét használni. Ha nagy tömegű és gyengébb ellenséggel találkozunk, nyugodtan maradhatunk a valós idejű megoldásnál, ám keményebb csatáknál, ahol minden mozdulat számít, jobb, ha átváltunk körökre osztott üzemmódba. A harc egyébként pontosan ugyanolyan, mint a hatodik részben, amikor a karakterre kerül a sor (a sebességének függvényében), használatát kézi-, illetve távolági fegyverét, varázslatát vagy passzolhat, azaz nem csinál semmit.

HA NINCSEK ESZE, LEGYEN NOTESZE

Mint azt már a korábbi Might and Magic-játékokban megszokhattuk, a program auto-

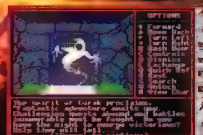




Might and Magic történelme

A sorozat kezdetének megismeréséhez egészen 1986-ig kell visszamennünk, ekkor jelent meg a Might and Magic első része Apple II-re, amely pontosan olyan volt, mint az akkortájt megjelent RPG-k 95 százaléka. Egy három dimenziós nézeti kép, a karakterek adatai és egy szövegmező foglalta el az egész képernyőt. Ez a felállítás egészen a ötödik részig végigkísérte a sorozatot, csak magán a grafikán fejlesztettek a készítő a játék lényegében ugyanaz maradt. A hatodik rész már 3D engine-nel rendelkezett, s lényegében ugyanezt használja a Might and Magic VII is. A sorozatnak van két része, amelyhez hasonlóval még nem lehetett találkozni számítógépes szerepjátékokban. A negyedik és az ötödik rész ugyanis összeolvasztható, ezáltal egy

hatalmas világ lesz az eredmény, amely jóval több kalandot és lehetőséget hordoz magában, mint a két játék külön-külön. Kár, hogy az első három részt jellemző rejtvények szép lassan kihaltak a sorozatból. A hatodikban már csak egy ilyen lehetett találni, s a hetedik sem bővelkedik bennük. A szerepjátékok mellett Jon Van Caneghem egy remek stratégiai játéksorozat is alkotott, amely szintén a Might and Magic világában játszódik. Természetesen a Heroes-játékokról van szó, amelynek nemrég jelent meg a harmadik része, és már készül hozzá a kiegészítő lemez is. Sőt. Crusaders Of Might and Magic címmel egy akció-kaland játék is közeledik – egyelőre sajnos csak Sony PSX-re. A szerepjáték-sorozat részeit eddig több, mint 3,5 millió példányban adták el világszerte, és az összes (!) epizódja megkapta valamilyen szaklapban az év RPG-jé megítéző címet.



matikusan jegyzeteli a (szerinte) legfontosabb információkat. Aki már játszott valamilyen szerepjátékkal, az tudja, hogy ez milyen hasznos találmány, hiszen így nagyon hamar meg tudjuk találni a minket érdeklő dolgot. Sajnos, néhány dolgot a program nem jegyzetel le helyettünk, így nem árt azért észben tartanunk a fontosnak tűnő információkat – ettől függetlenül rengeteg energiát (és papírt...) takarít meg nekünk ez az opció. Ugyanez a helyzet az automatikus térképezéssel. Hol vannak már a régi szép idők, amikor az ember úgy ült le egy számítógépes szerepjáték elé, hogy maga mellé készítette a „kockás” füzetet és a graficeruzát... A hatodik részhez hasonlóan itt is kétfajta autopap van, külön a külső és külön a belső helyszínekre. Az utóbbiaknál még mindig zavaró, hogy a szintkülönbségeket nem képes egyértelműen feltérképezni.

Mint minden folytatást, a Might and Magic VII-et is az elődeihez 3 legegyszerűbb hasonlítani. A hatodik részhez képest a játék mindenféleképpen előrelépést mutat, az új fajok, karakterosztályok és képzettségek mellett még rengeteg újdonság található benne. A legfontosabb újítás természetesen a 3D kártyák használata. Rengeteg kritikát kapott a hatodik rész, mert annak ellenére, hogy megvalósítása teljesen három dimenziós volt, nem támogatta a gyorsítókártyákat.

A hetedik részben minden megváltozott, annak ellenére, hogy a grafika nem sokkal lett szebb, mint a Might and Magic VI-ban, a 3D kártya kezelése rengeteget dob a dologon. Egyrészt lassabb gépek tulajdonosainak sem kell szomorkodniuk, másrészt jóval folyamatosabb a megjelenítés, mint az előző részben. Az eredmény mindenképpen szebb, mint a Might and Magic VI, de az a veszély senkit sem fenyeget, hogy nem tudja a játékot első ránézésre megkülönböztetni az Unrealtől...

Óriási újítás, hogy immár be lehet kapcsolni az automatikus futást, így hőseink közel kétszeres sebességgel tudnak haladni. Szintén dicséretes, hogy végre észbe jutott a készítőknek, hogy talán van olyan ember,



VELEMÉNY

Ismét egy klasszikus szerepjáték a 3DO-tól, illetve a New World Computingtől. A hetedik részre pontosan ugyanazok igazak, amiket a hatodikról el lehetett mondani. Az elején igen izgalmas és magával ragadó, de később sajnos kissé monotonná válik. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy rossz játék lenne a Might and Magic VII. Sőt! Egy remek program, amely hosszú órákig képes a monitor elé szegezni a játékos. Szerencsére a készítő kijavították a hatodik rész legnagyobb hibáit, így talán azok is szívesen játszanak ezzel az epizóddal, akik az előzőt nem szerették. Mint minden verébli szerepjátékban, itt is kárpót a hiányszágokért a karakterek fejlődése, ahogy látjuk, amint egyre hatalmasabbak és erősebbek lesznek.

CARIS

aki nem két jobb kézzel rendelkezik, és ezért szeretné átkonfigurálni a billentyűzetkiosztást. A kezdőknek is kedveskednek a készí-



tők egy NPC-nek álcázott beépített segítő funkcióval, ami játék közben folyamatosan hasznos tanácsokkal lát el bennünket. Szerencsére a tapasztaltabbak kikapcsolhatják ezt a funkciót.

Akinek tetszett a Might and Magic-sorozat hatodik része, az mindenképpen próbálja ki a hetediket is, hiszen pontosan ugyanazt az élményt kapja. Hatalmas bejárható terület, rengeteg lelendő szórny és megoldandó feladat. Itt az idő, hogy ismét felfedezzük Eráthiát!

A SZERZETES: Csakúgy, mint a többi szerepjátékban, a Might and Magic VII-ben szereplő szerzetes egy pusztakezes harcos, aki a test, a lélek és a tudat egységét keresi. Fegyver és páncél nélkül érzi magát a legjobban, ahogy halad előre a fejlődésben, úgy kap egyre több bönuszt, ha puszta kézzel harcol. Előléptetés után már limitált mennyiségben papi varázslatokat is tanulhat.

Új karakterosztályok

A VÁNDOR: A vándor egy harcos osztály, amely járta a papi és a mágus varázslatokban is. Mivel ilyen polihisztor, a játékegyensúly érdekében a készítő visszafogták egy kicsit, csak bizonyos típusú fegyvereket és páncélokat hordhat, de sokoldalúsága miatt mindig jól jöhet egy csapatban.

A TOLVAJ: Ez az az osztály, amely nagyon hiányzott a Might and Magic hatodik részéből, főleg akkor hiányolta az ember, amikor az arcába robbantak a csapdákkal védett kincsesládák. Elsődleges képességei közé tartozik a csapdaészlelés, a lopás és a titkos ajtók felismerése. Ezek a tulajdonságok nagyon jól jöhetnek bármelyik kalandóra-csaptnál, sőt, előléptetés után varázslatokat is használhat tolvajunk.

91 **TECHNIKAI JELLEMZŐK**
 RENDSZERLENYVÉLT / P333 / 32 MB RAM
 3D TÁJÉKÉPZÉS / 3D
 MULTIMÉDIÁK -

ÉRTÉKELÉS
 GRAFIKA
 HANGVILÁG
 ÖSSZEÁLLÍTÁS

ÖSSZEHASONLÍTÁS
 NIGHT AND MAGIC VI ZED 88% - 88%
 LANDS OF LORE 3 ZED 88% - 88%
 BATTLESPINE ZED 88% - 77%

Wild Metal Country

Tankcsaták vad tájakon

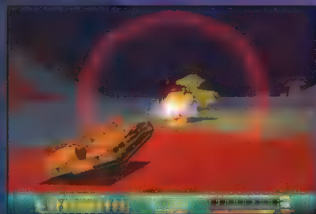
▼ *Combiner Entertainment / DMA Design*

Csikorgó láncfalpakon dühöngő többtonnos acél-cornyszegek, amelyek fegyvereikből okádják a tüzet – a tankok.

Legnagyobb szerepük a második világháborúban volt, azóta némileg háttérbe szorította őket a légitör.

De hogy a díszöségük végleg leoldozott volna?

A DMA Design tagjai szerint nem! S hogy meggyőzzék minket igazukról, elkészítették a Wild Metal Countryt, ahol a távoli jövőben bizonyíthatjuk be, hogy melióak vagyunk egy páncélos harcokoszi unortólra.



Tehric rendszer három bolygóján már évszázadok óta nem járt senki élő. Az ok: az ott uralkodó harci gépek kiirtottak minden élőlényt. Bár emberek terveztek őket a power core-ok őrzésére (a power core egy misztikus valami, minden energia és hatalom forrása), ők azonban tovább fejlesztették magukat és rájöttek, hogy a power core-okra maguk az emberek jelentik a legnagyobb veszélyt – tehát pusztulniuk kell. A túlélők elmenekültek, ma már csak az elhagyott romok emlékeztetnek az emberek jelenlétére. Most azonban fordult a kocka: az emberek olyan gépeket fejlesztettek ki, amelyek sikerrel vehetik fel megadult társaikkal a harcot – emberi irányítás alatt. Itt az idő, hogy beszálj! harcokosdiba és visszahódítsd az elveszett területeket...

A JÓK

Célunk tehát, hogy összegyűjtsük a power core-okat: ezek segítségével vehetjük birtokba a területeket. Hogy ezt elérjük, elsősorban csak

magunkra támaszkodhatunk. Éppen ezért jó hamar megbarátkozni járművünk irányításával. Ehhez mindenképp ajánlott egy joystick, ellenkező esetben csak szenvedés az irányítás. Természetesen a lövegtorony mozgatása is a mi kezünkben van, amelynek a használatát szintén hasznos elsajátítani. Összesen öt tank közül választhatjuk ki a hozzánk illőt: jellemző rájukálalában, hogy az erős páncélzatúak lassúak, de nehezen borulnak fel, míg a könnyű páncélzatúakra ezek ellentette az igaz.

Ha már a fölborulásnál tartunk, ez bizony a dímbes-dombos területeken könnyen előfordul, főleg ha túl hevesen száguldozunk. Kétségbeesésre azonban semmi ok, mert helikopter segítségével segíthetünk hamarosan a helyszínen teremnek, és szó szerint kiemelnek a kellemetlen szituációból, vissza a (lánc)talponkra, és kellemes mellékhatásként maximumra töltik az energiánkat is. Járművünk egyébként önjavító, vagyis szépen lassan újratöltődik az energiánk – csak győzzük kivárni! Található tankunkban egy radar is: bár csak egy 60 fokos szöglet zár be a sugara előre és az ellenfelet is csak szűk mértékben jelzi, annál nagyobb a haszna a power core-ok felkutatásában.

Fegyverek dolgában rendszeren el vagyunk látva: kezdetben persze csak a kifogyhatatlan, ám éppen ezért átlagos lövedékeinkre és eldobál-

ható aknákra kell hagyatkoznunk, később azonban igen változatos és pusztító fegyverek birtokába juthatunk. Miután állig fölgyverkezünk, végre nekivághatunk célunk elérésének, hogy a power core-ok segítségével visszafoglaljuk a három bolygót. Amennyiben összegyűjtöttünk néhány power core-t, érdemes visszamenni arra a pontra, ahová letettek minket: itt várakozik ugyanis egy lebegő állomás, amely az összegyűjtött power core-okat raktározza. Vagyis még ha ki is lövik alólunk a tankot, ezek a példányokat már nem kell újra begyűjtenünk. A küldetés akkor ér véget, ha az összes power core a mi tulajdonunkba kerül. Hogy ez ne legyen egy sétágalopp, arról kedves gépi ellenfeleink gondoskodnak...

A ROSSZAK

Ellenfeleink sokféleképpen próbálnak eltántorítani célunktól. Találkozhatunk könnyű kis felderítőekkel, amelyek értesítik a többieket, mozgó radarállomásokkal, amelyek bemérik a helyzetünket, és ha nem vigyázunk, hamarosan kombinált támadás szakad a nyakunkba! Természetesen vannak különböző méretű és gyorsaságú támadó tankok is – ezek érdekessége, hogy némelyik, ha túl sok találatot kap, egyszerűen elmenekül! Bizonyos területeket őrtornyok vigyáznak; bár ezek nem mozog-



VELEMÉNY

Mintha valahonnan ismerős lenne a háttértörténet... csak nem a Terminator 1-2-ből? Szerencsére azonban egy lövöldözős akciójátéknál nem kötelező a jó történet – csak ajánlott. A WMC alapvetően hanyagol mindenféle körítést, úgy mint: animációk, változatos küldetések, kampányok és magára a harcra összpontosít. A harcnak viszont látványosnak kéne lennie... A hatalmas robbanások a szerteszét repülő roncsokkal ugyan kifejezetten tetszettek, de ezek sem tudták feledtetni a táj sivár egyhangúságát. Tankunkat a kamera kívülről és hátulról mutatja, s bár van némi lehetőségünk a kamera mozgathatására, mégis alapvetően szűk a látókor a hatékony vadászathoz. A helikopter állandóan ott köröz a környéken, bármikor segítséget kérhetünk tőle, ezt sem éreztem túl reálisnak, így valahogy az adrenalin sem pumpálódik nagyon jól az emberben. A térkép hiánya pedig hosszadalmas tévelygéssé redukálja a heves harcot. Alapvetően ezek a problémák még nem lennének végzetesek, de az, hogy semmi történet, semmi szent küldetés, magasztos cél nincsen, teljesen elveszi egy rövid játék után az ember kedvét. Még ha pénztért, jobb járműért harcolnánk, akkor is lenne némi inspiráció, de sajnos erről sem beszélhetünk. Nem mondom, bárki el tud játszani vele ideig-óráig, de hosszabb távú szórakozást csak a stílus megszállottjai érhetnek el vele.

UHU

nak, mégis kemény ellenfél válhat belőlük. Talán meglepő, de különböző repülő alkalmatosságokkal is találkozhatunk, ezek szintén megkeserítik az életünket. Találkozhatunk még kiszolgáló gépekkel, illetve olyan eszközökkel, amelyek a gépi birodalmat szolgálták, de valamilyen feledésbe merültek. Ezek mind a két felet ellenséges szándékokkal fogadják.

VAD TÁJAK

A játék ezen részét kicsit elhanyagolták a programozók: a színpaletta elég minimális, és a reptárgyakban sem bővelkednek a pályák. A nagy lövöldözésben persze úgysem erre figyel a harkocszó, de hosszú távon elég unalmas a sivár tájon barangolni. Ezzel szemben a magasság, mélység nagyon jól el lett találva. Hatalmas hegyek, dombok, szurdokok közt vezet az utunk, s ha megfelelő irányból megynék rájuk, föl is juthatunk a tetejükre. Onnan körbekerülve pedig elláthatunk a szomszéd hegyormok csúcsáig, vagy lenézhetünk annak a völgynek a feneketlen mélyébe, ahonnan az imént feljöt-

tünk. A pályák elég nagy méretűek, viszont térképet nem kapunk hozzájuk, így csak radarunk minimális útmutatásaira számíthatunk, és emiatt hosszú távon tétova bolyongással járul a játék. Pozitívum ellenben, hogy eltérő éghajlatú területeken másképp viselkedik páncélosunk. Míg a jeges tájon gyorsan megy, de nehezebben irányítható, addig a sziklás terepen a mozgás egészen más élményt nyújt. S ha már a mozgásról van szó, járművünk mozgásában nem sokban hasonlít egy tankra, sokkal inkább egy könnyű terepjáróra. Ez elég kiábrándító, de lehet, hogy egy arcade-jellegű játéknál mégis ez a jobb megoldás. Hálózaton szintén megpróbálhatjuk irtani egymást, itt elég sokféle játék közül választhatunk. A szokásos deathmatch-en kívül játszhatunk csapatban, esetleg kipróbálhatjuk a capture the flag speciális változatát, vagyis a capture the power core-t. Amelyik csapatnál van a power core, az gyűjthet frageket a másik csapat legyilkolásával, míg a másik csapat célja természetesen az, hogy elvegye/visszaszerze a power core-t és ő gyűjtsön frageket az ellenfél likvidálásával.

75	TECHNIKAI JELLEMZŐK		ÉRTÉKELÉS		ÖSSZEHASONLÍTÁS	
	PROCESZOR	P100 / 32 MB RAM / 256 MB DD	GRAFIKA	260 MB / 82%	WARSHAW	260 MB / 82%
	OPERÁCIÓS RENDSZER	WIN 95	HANGULAT	260 MB / 84%	THUNDERBOLT	260 MB / 84%
	MINIMÁLIS KÖRÜLMÉNYEK	2-4 JÁTOSS	ÖSSZEKÖLÉS	260 MB / 82%	STARSLICE	260 MB / 82%

Alien vs. Predator

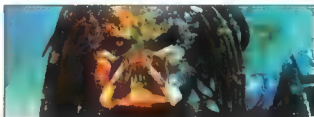
A Földön nem él ilyen...

▼ Electronic Arts / Fox Interactive / Rebellion

Vajon milyen lehet az, amikor a filmtörténelem két legnagyobb ragadozóját összeeresztik, ráadásul még egy szerencsétlen embert is odadobnak közük, mondván: győzzön a jobbik...?

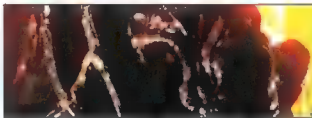
Első látásra az embernek nem sok esélye lehet a két gyilkológép, az alien és a predator ellen, de ha Arnold Schwarzeneggernek és Sigourney Weavernek többször is sikerült legyőznie őket, akkor talán nekünk is van rá esélyünk. Ráadásul még azt is kipróbálhatjuk, hogy milyen érzés a ragadozók bőrébe bújni és szegény emberekre, illetve egymásra vadászni.

RAGADOZÓ

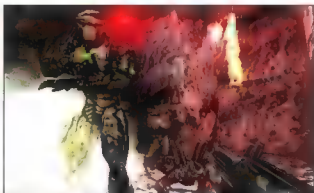


A másik két szereplővel összehasonlítva a predator igazi polihisztornak számít, messze neki van a legtöbb speciális képessége. Ezek között is a legjobban használható a filmekből jól ismert álcazás, amely még Schwarzeneggernek is megkeserítette az életét, pedig ő aztán rengeteg különféle szörnyeteket mészárolt le pályafutása során... Csakúgy, mint a filmekben, itt is a bal kezünkre csatolt számítógéppel tudjuk a predator életfunkcióit szabályozni és fegyvereit kezelni. Itt lehet bekapcsolni az álcazó módot és használni a gyógyítást is. Szeretpet kaptak a játékból a filmekből megismert különféle látásmódok is, amelyekkel környezetünk hőmérsékletét látjuk, így sötétben is igen nehezen tudnak elbújni előlünk az emberek, akiknek szerencséje nincs annyi eszük, mint Schwarzeneggernek a filmekben, hogy bekenjék magukat sárral...

NYOLCADIK UTAS



Végre kipróbálhatjuk, milyen érzés lehet az Idegen bőrébe bújni vadászni az emberekre. Talán ezzel a szereplővel a legnehezebb, de egyben a legszórakoztatóbb a játékmenet, lévén nincsen távolsági fegyvere! Ez azt jelenti, hogy szépen, egyesével kell becserkészniük minden egyes áldozatunkat. Mint idegenek, csak karmunkat, farkunkat és éles fogainkat használhatjuk a gyilkolásban. Igaz, a filmekben láthattuk, hogy ez a faj egy speciális védekező mechanizmussal is rendelkezik: ha megsérül, vér helyett savas, maró folyadékot spricel ki magából. Ez a játékban is így van, de csak akkor használható, ha komolyabban megsebesülünk – így már nem is tűnik olyan jónak... Gyógyulni is egyéni módszerrel tudunk: a szerencsétlen emberek lemeszárkásával. Az alien másban is különbözik a másik két fajtól, mégpedig abban, hogy képes a filmekből megismert módon a falakon kapaszkodva közlekedni! Ennek az az előnye, hogy bárhová el tudunk jutni, viszont teljes sebességgel rohanva pillanatok alatt összezavarodhatunk, nem tudjuk, hogy a plafonon, a padlón vagy a falon állunk-e éppen. Az idegen igen érdekes „halszempontikával” látja a világot, emiatt a first person shooterekben megszokott 90 fokos látószöggel szemben neki kb. 120-as van, így jóval nagyobb területet lát be, mint a többiek, ezért nehezebb meglepni hátulról. Emellett rendelkezik még egy speciális képességgel, a „vadász-látással”, amelynek segítségével kiválóan képes tájékozódni a sötétben is.



first person shooterek készítőinek mindig ki kell találniuk valami újdonságot, hogy programjuk igazán sikeres lehessen. Míg a kezdeti időkben elegendő volt egy szimpla lövöldözős játékot készíteni, manapság valamilyen téren igazán nagyot kell alkotni ahhoz, hogy az program nagy durranás legyen. A Rebellion programozói ezt a pluszt abban vélték megtalálni, hogy „leszerződtek” a filmtörténet két leghíresebb szörnyetegét. Az ötletük egyébként nem igazán új keletű, hiszen a jobb sorsra érdemes Atari Jaguar nevű játékkonzolon is megjelentettek egy hasonló című és stílusú játékot 1994. októberében. Akik ismerik a felhasznált filmeket, azok tudják, hogy legfontosabb ismérvük – főleg a korábbi Alien-moziknak – az utánozhatatlan hangulat. Ezt a hangulatot szeretnék volna a készítőcsapat átültetni ebbe a játékba is. A három különböző főszereplő felhasználásával ezt sikerült is elérni, hiszen minden lény egész más hangulatot áraszt magából és más taktikát kíván a vele való játék. A program stílusát nem túlzottan eredeti, de dicséretére válik a készítőknél, hogy minden szereplővel más és más módon kapcsolódunk be a történetbe. Egy idegen bolygóra tudósok és katonák érkeznek azzal a céllal, hogy az ott levő alien-törzseket magukkal vigyék tanulmányozni. Ez természetesen nem tetszik az idegenek királyának, aki parancsot ad harcossáinak a betolakodók elpusztítására. Valahogyan a predator is idekeveredik, miközben saját úrhajóját keresi, s ezek után nem meglepő, hogy elszabadul a pokol...

A filmekről

A négy részes Alien-sorozat első két epizódja igazán klasszikusnak számít a sci-fi kedvelők körében. Ridley Scott 1979-es alkotása, az Alien teljesen új műfajt teremtett a tudományos-fantasztikus filmek között, mégpedig a sci-fi-horror-thrillert. A rendező kiálván játszik a hangulatokkal és a néző érzéseivel, a remek atmoszférához az is hozzájárult, hogy az elenfelet, a „nyolcadik utast” csak villanásokra lehetett látni a filmben. A folytatás, az 1986-ban megjelent Aliens egy nem kevésbé ismert rendező nevéhez fűződik: James Cameron, a Titanic és a Terminator 2 alkotója itt is megmutatta, hogy mire képes. Ez min-

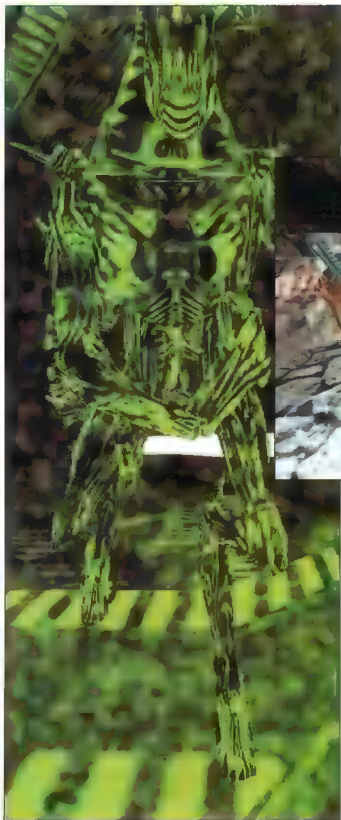
den idők egyik legjobb sci-fi akciójelmje, amelyben egy percre sincs megállás, nem véletlenül mondta az Aliensről egy kritikus, hogy „...ez nem egy film, ez egy élmény...”. A sorozat két következő epizódja az Alien 3 és az Alien Resurrection már messze nem aratott akkora sikert, mint az első két rész. A másik felhasználó film a Predator, amelynek első része első-sorban Arnold Schwarzenegger miatt vált ismertté, nem véletlen, hogy a második epizód, amelynek már nem ő a főszereplője, jóval kisebb sikert tudhat magáénak. 2000-re ígértek azonban a harmadik részt, amelyről egyelőre csak azt lehet tudni, hogy forgatókönyvét Robert Rodriguez (Alkonyattól pirkadatig, Desperado) írja!



A Tengerészgyalogos



A tengerészgyalogos az a szereplő, aki vel játszva az Alien vs. Predator legjobban emlékeztet a többi first person shooterre. Emberként nem sok újdonságot fedezhetünk fel a többi hasonló stílusú játékhoz képest, leginkább a fegyverek jelennek némi változatosságot. Minden ismert fegyver helyet kapott a programban, a rakétavetőtől kezdve egészen a gránátokig, talán csak egy új és érdekes eszköz került bele, ez pedig nem más, mint a lángszóró. Utóbbinak igen látványos tulajdonsága, hogy bekormozza a falakat. A tengerészgyalogos rendelkezik még ezen kívül egy mozgásdetektorral, amely pontosan úgy működik, mint a filmekben – tehát minden, ami mozog, az látszik rajta, ám korántsem biztos, hogy egy idegennel van dolgunk, amikor jelez. Ezen kívül a „frissítése” is elég lassú, inkább csak arra jó, hogy pittyegésével halálra idegesítse a játékost, aki tudja, hogy valaki van a közelében, de azt már nem, hogy ki az és hol található. Mivel a másik két faj képes a sötétben is tájékozódni, a tengerészgyalogos is kellett, hogy kapjon valami hasonló felszerelést. Ezt a feladatot az infravörös szemüveg látja el, amelynek a hátránya az, hogy a „normális” erejű fényeket is felerősíti, tehát olyan helyen, ahol vannak sötétebb és világosabb részek is, nagyon nehéz a tájékozódás.



VÉLEMÉNY

Az előzetes hírek alapján nagyon vártam a játékot, mindig is jó lett volna kipróbálni, milyen lehet az alien és az ember párharcának a jobb (alienes) oldalán állni (a predatorra már nem voltam annyira kíváncsi). A játék igen látványosra és hangulatosra sikeredett, kár, hogy néhány apró dolog igencsak összekent az amúgy kellemes összehatást. A fényhatások kiválóak, ám néhány textúra és az ellenségek animációja egyenesen borzasztóra sikerült. Ugyanígyen köztötség jellemzi a hanghatásokat is: a háttérzajok nagyon jók, de a tengerészgyalogos fegyverének hangjai egyszerűen gyengék. Az pedig hogy, nem lehet pályák között menteni, nagyon sok ember kedvét elveszi a játéktól, hiszen ezzel szinte arra kényszerítik a játékosokat, hogy legkönnyebb fokozaton próbálkozzanak. Egy szó mint száz, nem rossz, de én kicsit többet vártam (bár ha first person shooterrel van szó, lehet, hogy egy kicsit maximalista vagyok...).

CARIS

A játék elsősorban nem grafikájával vagy játéktéchnikai újításával próbál hódítani, hanem az egyedi hangulattal – ez nagy általánosságban sikerül is neki. Főleg az alienes és a tengerészgyalogos pályák meggyőzőek. A készítő remekül használják ki az általuk kreált engine fénykezelését, és igazán hangulatos pályákat készítettek. Ehhez azonban nem elég a grafika, a hangeffekteknek is fel kellett nőniük a feladathoz. Nagyon jól eltalálták az alienes pályák visszhangzó, kissé „földönkívüli” effektjeit. Aki a kihívásokat szereti, azoknak mindenképpen ki kell próbálniuk a játékot, de készüljenek fel arra, hogy igazán kemény küzdelemre számíthatnak, mert pályák közben nem lehet elmenteni az állást!

Egy-egy sokfős multiplayer parti pedig igazán fantasztikus élményt nyújthat, például három alien három ember ellen felállásban...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERKÖRNYEZET P200 / 32 MB RAM

3D-ÁTMÁRTÁS 3D3

MULTIPLAYER 2-4 JÁTEKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGVILÁG
ÖSSZEHOZÁS

ÖSSZEHASONLÍTÁS

HALF-LIFE	260	98/1	94%
TURK 2	260	98/1	94%
BLOOD 2	260	98/1	94%

89

Recoil

Kelly hősei a jövőben

▼ Választás a jövőben



Tankok cirkálnak a város utcáin. Lövegtornyok és légvédelmi rakétaállások pásztázzák az eget, robotharcosokat fegyvereznek fel a legújabb plazmafegyverekkel.

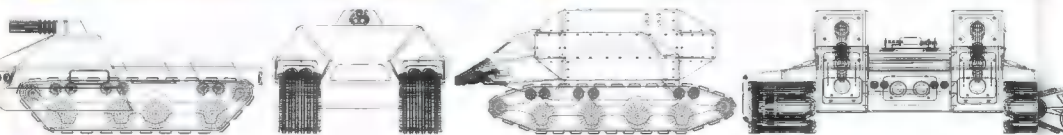
Mi lesz veled, Föld?

A gépek már mindent elfoglaltak. A technika fejlődése és a multik terjeszkedése nyomán bekövetkezett az, amitől az emberek mindig is tartottak: teremtményeik átvették felettük az uralmat...

Nem az új Terminator-film kezdő képsorai ezek, hanem a legújabb adrenalin-pumpáló lövöldözős örületé, a Recoilé!



XXI. század első felében a Mega Corp lett a vezető komputergyártó és -kutató cég a világon. Özönlöttek ki a cég kapuján a jobbnál jobb gépezetek – amelyek megkönnyítették az emberek életét –, valamint a pusztítóbban pusztítóbb fegyverek. Az Internet lett az államigazgatás fóruma, minden amerikai rendelkezett otthonában PC-vel és hozzáféréssel a világhálózathoz. A Mega Corp vált az USA kormányának első számú beszállítójává. Amerika a 2010. évtől a Mega Corp Networkon át használta a Hálózatot. A cég ezt arra használta fel, hogy agymosást hajtson végre a felhasználókon teljesen átalakítva ezzel személyiségüket – így a lakosság lassan teljesen a Mega Corp irányítása alá került. Kifejlesztették a klónozás technológiáját, és klónozott munkásokat állítottak munkába: ez volt a második lépés az emberi faj kipusztítása felé vezető úton... Azonban 2018-ban néhány hacker feltörte a Mega Corp védelmi rendszerét és a gépeket önállóan cselekvő, gyilkológépekké változtatták. A megvadult gépek először ezeket a programozókat ölték meg, és így minden remény elveszett, hogy átprogramozzák a Hálózat



írányította gépeket. Kitört a totális háború emberek és gépek között, amelyből csak egy kis csapat ember menekült meg. Ők a Disszidensek Szövetsége, vezetőjük Dr. Raines, aki (mint utóbb kiderült: megalapozottan) kritizálta a technikai fejlődést. Közvetlen segítői Simmons, a fegyverspecialista lány, aki tisztában van az ellenfél technikai tudásával is, valamint Wayne, a paranoid komputer-guru, aki a Szövetség számítástechnikai „agyja”. A csapat a föld alá vonult a harci gépek elől, és sikerült irányításuk alá vonni egy Battle Force Tank nevezetű harci gépezetet. Szükségük van egy igaz emberre, ránk, aki nem fél az ellenséggel szembeállni, és a BFT segítségével felszámolni a Hálózatot...

Röviden ennyi a története a Zipper programjának, amely leginkább egy third person shooterre hasonlít. Nagyjából mindenre lőnünk kell, ami mozog vagy csak megmoccan. A széttrancsrozott ellenfelekből hasznos holmik potyognak ki (lőszer, gyógyítás, fegyverek), ezeket szedegessük fel. Ellátó egységek is repkednek felettünk, ezek helyből fel- és leszálló repülőgépek. A grafikára nem lehet panaszunk, ezen a téren a Recoil megfelel a mai elvárásoknak. Apróbb hibák adódnak ugyan (ha szétlövök a tankunkat, elég csúful esik darabokra), de ezek elhanyagolhatók a szinte tökéletes látvány mellett. A sebességre sem lehet rossz szavunk, minden simán, gördülékenyen mozog, a járművek nem akadnak bele a tereptárgyakba, nem is folynak bele a falba.

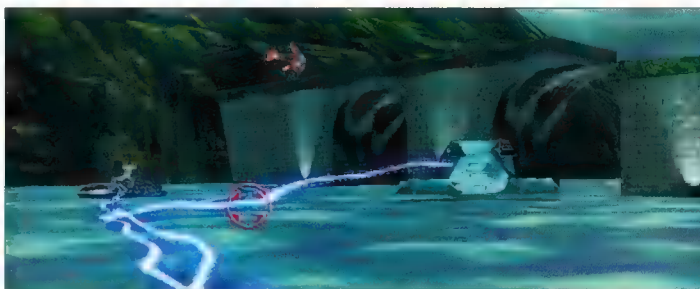
A bevezető intro és a pályák közti átvezetők híven tükrözik a jövő század technológiáját és jól illeszkednek a hangulathoz. A Disszidensek vezetői paroláznak velünk, megmondják mit és hogyan tegyünk, mindezt több kameraállással felvett videobejátszásokon, amelyeket természetesen zavar a Hálózat... A zene leginkább techno és a metál keveréke, kifejezetten arra való, hogy növelje a játékos adrenalin szintjét. A hangeffektusok is jól sikerültek, bár fogalmam sincs, milyen az, amikor egy ilyen harci szerkezet levegőbe repül, de meggyőző a hatásuk. A küldetések végrehajtása közben többször sikerül a Disszidenseknek rádió értesítésbe lépniük velünk, a zavarás ellenére jól érthető a szöveg, még talán azt is hihetjük, hogy a Sivtagi Vihar kellős közepén egy M1-es Abraams tankban csücsölünk, és éppen Szaddam felé vágatunk...

Tankunk (Battle Force Tank) könnyű, rendkívül gyors, sok sérülést képes elviselni, és fegyverek széles skáláját képes használni, az ágyútól a rakétákig különböző lövedé-

ekkel. A jól páncélozott egységek ellen használjunk rakétát, a lövegtoronyoknak elég a „sima” ágyúlövedék is. Az ellenség intelligenciája sajnos nem a legfejlettebb. Lőtávolságon kívül csak fel-alá mozognak,

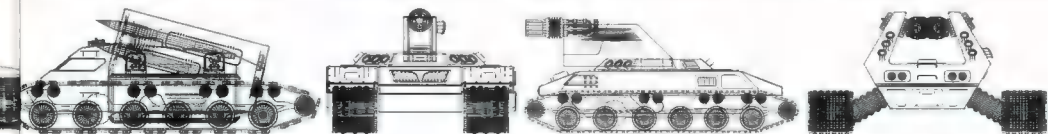
legsebezhetőbbek, igyekezzünk ezt kihasználni.

Hat háborús területen (szigeten) keresztül kell küzdenünk a hálózat gyilkos erői ellen. Minden küldetés kezdetekor a Disszidensek



de ha megközelítjük őket, már látványosabb akciókat hajtanak végre. Általában bekerítésre töreksenek, de valamiért megállnak az oldalunknál, és csak néhány másodperc múlva vesznek fel új pozíciót. Ekkor a

igazítanak el, és az egyes részküldetések teljesítése után is ők jelentkeznek a következő feladattal. Utunk során új, erősebb fegyvereket és technikai berendezéseket szedhetünk össze, amelyek nagyban megkönnyítik az ellenfél eli-



Ellenségek

SCOUT: Általánosan használt és tömegesen bevetett egység, amely nagy robbanóerejű lőszerrel használva az aknákat telepít. Felderítésre alkalmas a Hálózat, általában párokban járják a területet.

RIDER: Gyors, erősebb fegyverzetű, mint a Scout. Forgatható gyors-tűzű géppágyájával bármely irányba képes löni. Feladata az előrenyomuló ellenség megzavarása, feltartása, amíg a nagyobb tűzerőjű egységek a helyszínre érnek.

ATN-77 ÉS ATN-88: Lassú, de rendkívül erős tankok, amelyek elől jó kitérni és messziről végezni velük.



FIRE STARTER: Két tartályal felszerelt, napalmot köpködő páncélos, amelyet 1930 óta használnak a különböző hadseregek.

ROBOT DEFENSE UNIT X-1000: Katonai létesítmények közelében előforduló légpárnás robot. Jobb gyorsan végezni vele, kellemetlen ellenfél.

LOCK-ON LAUNCHER: Rakétákkal operáló páncélos, mely az arcvonal mögül osztja az áldást. Ha befogott bennünket, jobb, ha pucolunk...

WATER LAUNCHER: A Lock-On Launcher víz alatti változata.

ELIMINATOR: Lézerágyúval felszerelt páncélos. Ha egyszer eltalált bennünket, ne várjuk a következő lövéseit!

FROZEN ROVER: Hasonlít a Fire Starterhez, de fronton lök ki, amely öt másodpercre megállítja tankunkat - szerencsére a fegyvereinkre nincs hatással.

minálását és a terület felfedezését. Ha problémánk adódna a küldetés teljesítése közben, a térkép hasznos segítségnek bizonyulhat; láthatjuk a teljes területet és az ellenséges egységeket a közelben. A kampányok helyszínei között a VTOL-ek szállítanak minket.

Az első küldetésben feladatunk elpusztítani az ellenség Vezérkarának energiaellátását és a rakétasilókat, ahonnan polgári célpontokat löknek. Ha ezzel végeztünk, kiderül, hogy a Hálózat erői egy kanyonban készítik fegyvereiket. Új célunk átszurranni az ellenséges vonalak között, megsemmisíteni az erőművet, a bányagépeket és az olvasztót. Az ellenség ekközben sem titlenkedik, és egy vulkán erőforrásait használva halálos sugárfegyvert készít. A feladat magától adódik: keresztülvágni magunkat a lávafolyamos terepen és kiiktatni a sugarat. Az újabb csodafegyver egy vegyi izzóban készül, nem messze a várostól. El kell pusztítanunk a gyárat és a kész fegyvereket, mielőtt a gépek fel tudnák használni az emberek ellen. Miután a Hálózat kiirtja az összes embert, azt tervezi, hogy saját készítésű klónjaival népesíti be a Földet. A klónozási műveletet északon, a jég és a fagy birodalmában hajtják végre. Célunk megállítani a klónozás berendezést, mielőtt az legyártja az idatlan mennyiségű másolatot. Itt használnunk kell tankunk víz alatti képességeit - mivel az ellenség a jég alatt tevékeny-



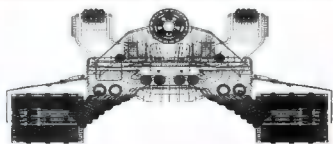
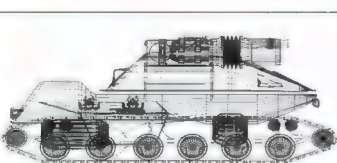
kedik. Az utolsó küldetésben a Hálózat szívében, egy épülő föld alatti városból kell megelűnünk a kijáratot és kiiktatunk a központi processzort. A multiplayer részben hét különböző sziget közül választhatunk. Van vulkanikus világ, hawaii fővény, a klónok városa, gyártelep... Egyszerre nyolcan játszhatnak helyi vagy internetes hálózaton.

Összességében egy jól és szépen kivitelezett, egyszerű lövöldözős játékkal állunk szemben. Aki szereti az ilyen programokat, annak bűn lenne kihagynia a Recoilt. Kelle-

VÉLEMÉNY

A program leginkább a Stellar 7 nevű régi C-64-es játékra emlékeztet. Ott is egy tankot irányítottunk, és a feladat az ellenség megsemmisítése volt. A Recoil azért egy kicsit jobban tetszett... Igaz, a célkeresztben néha pontosíthatnánk volna, többször lőttem a földre vagy a falba, pedig a célkereszt az ellenségen vigyorgott, csak egy mellvéd volt a tankom előtt. A videók megvalósítása elég újszerű, élő közvetítést kapunk a frontonról, amely néha megszakad, néha akadozik, hiszen az ellenség zavarja az adást. Mindenképpen figyelemre méltó az ötlet, remélem más programban is viszont láthatjuk a dolgot. Szintén jópofa, de ez már máshol is bevált, a légi utánpótlás. Potyognak az ejtőernyős ládák, mintha csak a Wormsot látnánk. Az viszont már kevésbé tetszik, hogy az ellenség földi maradványai töltik fel a készleteinket, sokkal életszagúbb lett volna depók, raktárak beiktatása a játék menetébe gépünk tuningolására. Az univerzális tank talán tényleg képes lesz légháron közelkedni és tengeralattjáróként is funkcionálni, de ez még a jövő zenéje. Mindenesetre ötletnek nem rossz. Sőt! A Recoil megnyerte a tetszemet, lazításként mindenképpen érdemes vele foglalkozni. Kalandra fel, és jó tankvadászot!

SILVANIÖN



TECHNIKAI JELLEMZŐK

HAZUGSÁGMENTŐ PIRO / 32 MB RAM / 250 MB HDD

3D-TÁMOGATÁS 3D

MULTIPLAYER 2-1 JÁTEKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAPIKA

HOZZÁVALÓ

ÖSSZEKÖTÉS

ÖSSZEHASONLÍTÁS

3DGO 250 MB / 80%

WARGAM 250 MB / 85%

MISSING IN ACTION 250 MB / 77%

3
EROTIKA



Expendable

Ölj, vagy téged ölnek meg!

▼ Rage Software

Az Úr 2463. évére az emberiség már 500 éve folyamatosan hódította meg a világűr, egyre mélyebbre és mélyebbre hatolt a galaxisban. Egy, a Földre nagyon hasonlító bolygón – ez a Charva – éppen terraformáláshoz készülődtek a telepések, amikor megszakadt velük minden kapcsolat. Az oda érkezők csak halottakat találtak, és senki sem tudta, hogy ki vagy mi végzett az ottaniakkal. Ekkor bukkannak fel az idegenek, akik halálos veszélyt jelentenek az emberiségre.

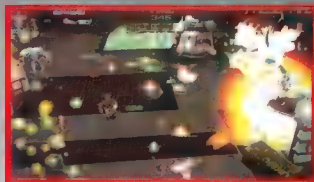
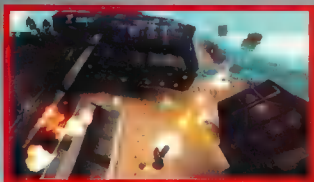
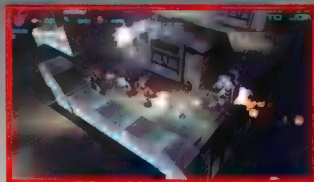
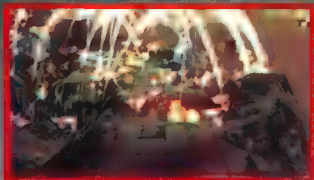
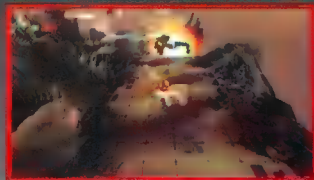


Expendable tartja azt a színvonalat, amelyet a Rage már produkált az Incombingban és a készülő Hostile Watersben is használt, kivolta a 3D technológia kihasználását új határvonalak felé. A programozó csapat természetesen az új követelményeknek megfelelő engine-nel látta el a programot. A siker biztosított: szupergyors a mozgás, döc-

vünk szét, az mindig úgy robban fel, mint az augusztus 20-i tűzijáték pálmafa-koronára hasonlító petárdái. Szép, szép, de nagyon sok dolgot eltakarnak a lezuhanó, világító darabok...

A játék szisztematikája megegyezik a nagy elődökével. Commodore 64-en ilyen volt a Commando I-II és az Ikari Warrior, PC-n a No Prisoners és a Crusader No Remorse. De akár a Get Medieval és a Raptor, vagy a Gauntlet és az 1942 találkozásának is felfoghatjuk. Míg a Take No Prisoners fix első-alsó kameraállással használt, a Crusader mátdátválti nézetet alkalmazott az Expendable sikeresen ötvözi ezeket. Az automatikus kameramoz-

gognálni minden ellenséget, aki az utadba kerül (nyugi, mindenki odakerül), és teljesíteni az elsődleges feladatot, ami persze más és más minden pályán, de szoros kapcsolatban áll az általános irányelvvel, azaz valamilyen főszörnyet, főpötlőt, főfőt kell izekre szednünk. Tüzelní kell azokra, akik nem szeretnek minket, sőt, még azokra is, akik fejünkkel a padlón akarnak locinálni. Találkozhatunk folygokkal is – őket érintéses módszerrel teleportáljuk el a pályáról, ezért értékes pontokat kapunk. Az „életek” kérdését egyszerűen megoldották, minél több pontot szedsz, azaz lösz össze, annál tovább húzod. Hogy azért ne legyen egyszerű az éle-



cenések, megjelenítési hibák sehol, még 1024x768-as felbontásban sem! Az Expendable egy nagyon szép, arcade stílusú játék lett. A fényforrások színei messze ebben a játékban a legszebbek, tökéletesen olvadnak bele a környezetbe. A fegyverek láng- és tüzeffektusai szuperek, főleg amikor az ellenség „majd elolvad” a lángszórónk hevéből. A szanaszét fröccsenő vér mindent beterít, ezzel okot adva egy esetleges „ez a játék töl véres – bojkottáljuk”-fellépésre a forgalmazók vagy a vásárlók oldaláról. Egyetlen dolog nem visszatetsző a grafikai kivitelezésben. Ha egy nagyobb járművet lö-

gással nincsenek problémák, mindig minden lényeges dolog látható, nincs tereptárgya olvadás.

A játékban egy űrgárdistát kell irányítanunk, aki egy emberi keltetőgépből lép elő. Ő egy egyszerű gyilkológép, érzelmek nélküli báb, nagyüzemben készül, egyszerűen feláldozható. Csak a vadászat öröme és a gyilkolás dicsősége érdekli. Hősünket egy anyahajóról dobják le egy veszélyes idegen faj példányaitól hemzsegő bolygóra, hogy harcoljon az emberi faj túléléséért, azzal az apokaliptikus fegyverezéssel, amelyet a flotta és az elpusztuló ellenfelek bocsátanak rendelkezésére. Alapöl:

tünk, minden pályát bizonyos idő alatt kell végigjárnunk, különben jön a nagy kaszás. A pályák az egyszerűség kedvéért lineáris felépítésűek, ezért biztosan belebotlunk mindenkibe és megtaláljuk a pályá végét.

Lehetőségünk van kétjátékos üzemmódban is játszani egy gépen. Ezt osztott képernyős megoldással lett megvalósítva. Ha valaki elkeveredne, egy hatalmas null mutatja, hogy társunk merre irtja éppen az ellent. A tárgyakat az a játékos veszi fel, aki előbb ér oda hozzá. Az átjárokulcsok mindkét játékosnál megjelennek, a folytatást lehetővé

tévő creditek megfeleződnek. Más megoldás a többjátékos üzemmódra nem készült az Expendable-hez, így sem lokális hálózaton, sem az Interneten nem játszható.

A játék egyik kiemelkedő tulajdonsága, hogy szabadon ötvözi a külső és belső helyszíneket (csatornák, föld alatti bázisok, lerombolt városok...), ezzel egy komplex világot alkotva, hogy felfedezzük és elpusztítsuk. A gyönyörű hepehupás területeken – szám szerint húszon – kell végiglovódoznunk magunkat, hogy feladatunkat teljesítsük.

Az irányítás a játék céljának lett alárendelve, arra lett optimalizálva, hogy minél könnyebben, minél többet lehessen pusztítani az ellenségből. Négy irány, tűz, gránátdobás, fegyverváltás, oldalazás. Körülbelül a pontosan ennyi kell mindenkinek a boldoguláshoz, a gördülékeny játékmenethez. Az oldalazás, csakúgy, mint a Quakeben és társaiban, itt is elengedhetetlen kellék. Szinte minden főellenség könnyedén leküzdhető így, bár egy-két vicces fiú az ellenség soraiban is akad.

Többfajta fegyvert és kisegítő eszközt találhatunk utunk során, lehetőleg mindent szedjünk össze. (siessünk, egy idő után automatikusan szétrobbannak a fel nem vett tárgyak.) A lángszóró optimális nagy tömegben támadó, közeli célpontok leküzdésére, de igen mókás bevetni nagy hatótávolságú, célkövetős rakétát használó lények ellen is.

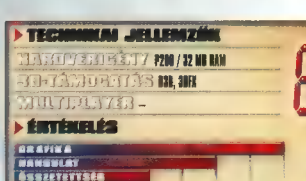
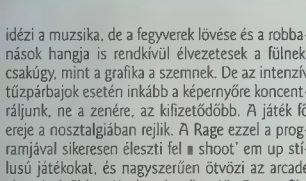
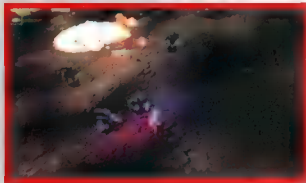
A hang és a zene ideális a játékhoz. Leginkább az Amigás shoot'em up programok dallamait

VELEMÉNY

Régen találkoztam hasonló jellegű programmal a piacon. A shoot'em upokat felváltották a first person shooterok, a külső nézetes 3D akciójátékok és az ugrabugra arcade programok. A Rage visszanyúlt a „rég szép időkbe”, hogy egy kis nosztalgiát csempésszen az Expendable-be. Ezzel sikerült újra és átértelmeznie a klasszikus shoot'em upot, amely más stílusselemekkel kiegészítve sikeresen megállja a helyét az évezredvégi játékdömpingben, és bizonyos szempontból még ki is emelkedik belőle.

Egy-két extra kellelkel fokozható az alapvetően is nagyszerű hangulat. Ha pénztárcánk engedi, mindenféleképpen szerezzünk egy 21"-os monitort, és azon is nézzük meg a programot, ugyanis lehet, hogy egy egyszerű, 14" képtárlóval rendelkező készüléken túl kicsinek tűnnek a figurák. Az meg ugye nem szerencsés, ha a legnagyobb gyilkolászás kellős közepén nem is tudjuk volta képpen, hogy hol van az a szerencsétlen kommandós. Javasolt továbbá egy pár minőségi hangszóró, azon jön csak át igazán a „gépfegyver muzsika”. Szerintem mindenféleképpen feldobja a programot a nosztalgia, és aki vagy egy kis „régi idők locijára”, feltétlen próbálkozzon vele. Remélem, a Rage hasonló megelégedésekben részesít bennünket a továbbiakban is.

SILVANIÖN



idézi a muzsika, de a fegyverek lövése és a robbanások hangja is rendkívül élvezetesebb a fülnk, csakúgy, mint a grafika a szemnek. De az intenzív tűzpárbajok esetén inkább a képernyőre koncentrálnunk, ne a zenére, az kizetelődőbb. A játék fő ereje a nosztalgiában rejlik. A Rage ezzel a programjával sikeresen éleszt fel a shoot'em up stílusú játékokat, és nagyszerűen ötvözi az arcade elemeivel. Ehhez járul az áttűző erejű 3D-s grafika a maga kábitó fényhatásaival, komplex poligon szereplőkkel, tükröző felületeivel a mindent körülvéző köddel és a vadító zenével.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

MINIPIKSELT / 200 / 32 MB RAM

3D-TÁMOGATÁS 3D, 30FPS

MULTIPLAYER -

ÉRTÉKELÉS

GRAPHICS

SOUND

GAMEPLAY

ÖSSZESEN

ÖSSZESEN

FIGHTING FORCE	250	88%	83%
THUNDER WARRIOR	250	88%	83%
SAVAGE ARENA	250	88%	83%

84

Machines

Ahová lépek, gépek

▼ Acclaim / Charybdis

1999 első félévében szinte alig jelent meg „klasszikus” Dune 2-klón, a Myth II, a Warzone 2100 és két hamarosan megjelenő folytatás (Battlezone II, Dungeon Keeper II), viszont azt sejtetik, hogy eljött a 3D-stratégiák kora.

Az Acclaim keze alatt munkálkodó Charybdis fejlesztőcsoport programja, a Machines is ezt az irányzatot erősíti.



XXI. század küszöbén nyugodtan kijelenthetjük, hogy gépek uralják mindennapi életünket. Attól a pillanattól kezdve, hogy felébredünk az elektromos ébresztőórára, egészen addig, amíg megesszük a TV előtt a mikrohullámú sütőben fellemegeztett vacsoránkat, gépekkel találkozunk mindenütt. Mi lenne, ha ezek a masinák önálló öntudatra ébrednének és saját intelligenciára tennének szert? Erre a kérdésre már sok film és sci-fi regény próbált választ adni, és a Machines jövőtáblát most a számítógépes játékok is előadják a maguk verzióját.

A szerencsés végkifejletű negyedik (!) világháború után járunk, valahol a napfényes jövőben (egészen pontosan 2545-ben), ahol az emberek békében és egészségben élnek a létezővilágon pedig a felhőket verdesi. Az anyabolygó nersanyagai azonban elapodóan vannak, ezért a földlakók szétküldenek néhány ezer önműködő gépet a világűrbe, hogy planétáról planétára vándoroljanak, és a galaxis erőforrásait kiaknázza segítsenek a Földön. A terv remekül beválik, és a masinák még évszázadok múlva is küldik haza a kitermelt nyersanyagot. Az emberiség azonban 3297-ben egy újabb világháború folytán elpusztul, és a gépek – mivel mesterséges intelligenciájukba beépítették a darwini elméletet – önmaguk reprodukálásába kezdenek. Egy alkalommal két különböző „gépfej” találkozik egy távoli csillagrendszerben, és a konfrontáció eredményeként követik megalkotói életstílusát: galaktikus háborúba bocsátkoznak, amelyben természetesen a játékos tetszeleg a döntőbíró szerepében...



Indítás után rögtön megragadja az ember figyelmét az engine szépsége. Többféle mozgatható kameranézet közül választathatunk, változatos tájon bolyonghatunk, és egységeink hűen követik a domborzati viszonyokat. Sajnos a továbbiakban, ahogy egyre többet játszunk a Machinesszel, egyre inkább hibák tűnnek fel. A real-time stratégiák ősi átká, a rossz egységmozgás ugyanis ennél a programnál is megfogant: a masinák gyakran fennakadnak egy-egy hegyoldalon vagy épületen, a térkép egyik végéből a másikba terelgetni őket pedig ember- és türelmepróba feladat (különösen az épületbel-sőkben játszódó küldetéseknel). A folyamatos pátyolgatás egyébként a játékok észérező jellemző, a gépek ugyanis csak ritkán veszik a fáradságot arra, hogy maguktól megtámadják a rájuk rontó ellenségeket, ne adj’ isten megjavítsák sérült bajtársakat. Az ellenfél egységei is meglehetősen bután viselkednek: a gépi játékos támadó csapatait több kisebb osztagra szedi szét, és egymás után rohamoz, gondosan ügyelve arra, hogy elég időnk legyen összeszedni magukat két támadás között... Ennek köszönhetően

játék igen könnyű, ellenségeink a késői küldetéseken is maximum túlerejükkel okoznak gondot, nem a taktikájukkal. Az egységekre mellesleg be is lehet szállni, és belülről irányítani őket (a la Battlezone), azonban – mivel így gyakorlatilag nem tudunk parancsokat kiadni – ez a nézet látványos, de teljesen használhatatlan. A játékelemekkel sincs minden rendben, bár a számok impozánsak. A single player küldetéseken több, mint 50 különböző gépezet (mind külön speciális képességekkel) és 25 fegyverfajta áll rendelkezésünkre a hódító háborúhoz, amelyeket a stratégiai játékokban megszokott módon előbb ki kell fejleszteni a megfelelő épü-

VELEMÉNY

Az utóbbi hónapokban gyakran siránkoztam azon, hogy mostanában nem jelenik meg egy valamirevaló real-time stratégiai játék sem. Ebben a hónapban kettő is a kezem közé került, és kíváncsián vártam, hogy melyik fogja felülmúlni a másikat. Öt-öt perc játék elég volt ahhoz, hogy megállapítsam: A Warzone 2100 messze túlszárnyalta a Machinest. A programnak ugyanis az egységek mozgásától kezdve az irányítás nehézségén át a single player üzemmód svárváráig számos hibája van. Ezek a negatívumok egyenként is hidegre tennének egy játékot, ám együtt kioltna belőle szinte minden élvezetet. A legjobban a programot jellemző óregyas sebesség zavart. Mire a Machinesben megölök egy ellenséges bázist, addigra a Warzone 2100-ban végigviszek egy teljes küldetést. Ez önmagában nem lenne baj, de a többlet idő nagy részét az tölti ki, hogy szájabarágósan utasítgatjuk minden önállóság nélküli egységeinket, miközben szitkozódunk ostobaságuk miatt, ha elakadnak egy-egy tereptárgyban. Az Acclaim terméke tipikus tucatjáték. Az eredetiségnek szinte semmi nyomát nem látni benne, a már máshol látott technikákat pedig igencsak közönszerűen klónozza. Szépnek szép, változatosnak változatos (különösen az egységpaletta), de a megoldásait már láttuk tíz másik játékban...

Nekem tehát nem jött be igazán a program, de az az igazság, hogy én a Populous: The Beginning, a Brood War és most a Warzone 2100 megjelenése óta az általuk prezentált színvonalat követeltem meg egy 1999-ben megjelenő játéknál. Remélem, egyik-másik kiadó hamarosan belátja, hogy ma már nem elég a üdvösséghez, ha egy játék tucatszámra ontja a 3D-kártyák effektjeit...

STÓKI

pedig az egyik legnagyszerűbb hangulati elem a játéknak. És ha már a hangulattal tartunk: a játék minimalista techno-zenéje nagyszerűen illik a programhoz! Elvégre mi másra menethetnének csatába a gépek, mint gépezetűre? A külsőn azonban nem képes elrejteti azt a sok hiányosságot, amelyek már egy-két óra játék után kibuknak... A Machines talán azoknak nyújthat tartalmas szórakozást, akik még csak most ismerkednek a real-time stratégiával. Ők elsajátíthatják a műfaj alapvető trükkjeit, és a program könnyű művoltának köszönhetően sok sikerélményben részesülhetnek. A veterán játékosok azonban inkább keressenek valami profibbat.

TECHNIKAI JELEMLÉSI

HARVERZSIKÉRT PIRO / SZ NYO RAM

3D-ALAPZÓDÁS 3D

MULTIPLAYER 2-4 JÁTEK

ÉRTÉKELÉS

GRÁFKA

HANGULAT

ÖSSZEJÁTSZÁS

ÖSSZEHASONLÍTÁS

TOTAL ANNIHILÁCIÓ 280 86/100 - 84%

WAR OF THE WORLDS 280 86/100 - 84%

MAK2 280 86/100 - 84%

74

The Operational Art Of War Volume II 1956-2000

Ronda és finom

▼ Take 2 Interactive / Talonsoft



Sajnos az emberiség minden reménye ellenére a második világháborút követő időszak is sok értelmetlen háborút hozott. Nem esoda, hogy volt elegendő anyag a Talonsoft – kizárólag „keményvonalas” stratégiáknak szánt –

The Operational Art Of War elnevezésű programjának folytatásához.

A második rész a modern hadászati technika majd'

minimális számú...
állítja, ezért a világháború...
legnagyobb...
a világháború...
amikor, hogy...
egyetlen...
a harci...
az események...



ajd' egy éve vetődött el hazánkba a misztikus hangzású The Operational Art Of War első része. és nálunk is a külföldihez hasonló fogadtatásra talált. A fanatikus egységtulajdonosok között osztatlan sikert aratott, míg az átlag játékosok hajukát tépve nyomkodták az Alt+F4 kombinációt, mielőst meglátták a spártai egyszerűséggel kivitelezett képernyőt. Való igaz, itt nem nyomulhatunk csillogó páncélosainkkal festői szépséggel megrajzolt terepen, nem fog elfűstöltni grafikus kártyánk sem és a komoly animációk is lemondhatunk. A második résszel kapcsolatban két dolgot előjában el lehet mondani: még összetettebb, sokoldalúbb („csontstratégiák”, örvendjetelek) és egy grammmal sem szebb, mint a régi...

MIÁZ, A NYERŐ KOORDINÁTÁK

A ZED 98/9-es számában elhangzottak nagyvonalakban érvényesek a második résszel kapcsola-

latban is, ám mondanom sem kell, tucatnyi változtatást fedezhetünk fel az új epizód kipróbálásakor. A modern hadviselést jobban tükröződ a minőség az eddigiekénél sokkal komolyabb szerepet kapott. Mostantól minden egyes páncélos, üteg külön-külön támad, illetőleg védekezik, nem egy közös csoportban. Ennek eredményeként a komolyan páncélozott és agilis tankok (például az MIA2) vagy a csúcstechnológiát képviselő repülő (mint a még rendszerbe sem állított F-22 Lightning) megsemmisítéséhez meggyőző túlerő szükséges.

Gépesített alakulataink gyorsaságát ezúttal nemcsak három sebességi fokozat hivatott megkülönböztetni, külön tulajdonságként jelenik meg a terepviszonyok leküzdésének képessége, a mozgékonyaság. Utóbbi – szerepjátékos szargonál élve – a mentődobás szerepét tölti be. Magyarán szólva egy jármű megsemmisítéséhez a támadó sikeres lövése, az esetleges mentődobás rontása és a páncél átütése szükséges. Egyszerre. A páncél kifejezés persze igencsak szégyes információtartalommal bír a modern tankok

jellemzésekor, de a készítőknak hála a TOAW2-ben is külön figyelmet kapott az egyes típusok modellezése. Így találhatóak hagyományos, több rétegű vagy éppenséggel reaktív védelembe burkolt páncélok is.

MÉG AZ ÉG IS ÉG

Ami a légi hadviselésről illeti, ebben a témakörben is tapasztalhatunk átfogó változtatásokat. Egyrészt végre kiadhatunk hidak és vasúti vonalak megsemmisítését célzó utasításokat, másrészt olyan aprólkások dolgokra is lehetőségünk lesz, mint a félelmetes híró lopakodók bevetése, amelyek éjszaka gyakorlatilag zavartalanul közeledhetnek a MiG-ektől zsúfolni égbolton. A léghátrító rakéták sem maradtak ki a programból, nekik hála a jó helyre telepített SAM-ek hathatós védőernyőt borítanak környezetükre.

Külön bekezdést érdemelnek a helikopterek, amelyek elsősorban a vietnami háború során vívtak ki elismerést a katonai szakértőktől. Nem véletlenül, a rotorok reptette szöcskék villámgyorsan átteleptették a gyalogságot, de akár a

tüzérséget is, sosem tapasztalt mobilitást adva ezáltal az alakulatoknak. Pontosan ezt kaptuk vissza a TOAW2-ben, amikor a megfelelő szállítókapa-
citás birtokában csak felkapjuk derék bakáinkat, és a térkép másik végén felbukkant vietkongok mellett landoltatjuk őket. A helikopteres szállításoknak köszönhetően akárhol kialakíthatunk harapófogó jellegű támadásokat, aminek nem sok ellenség képes ellenállni. Ne feledjük azonban, hogy az ilyen mértékű szabadságot kizárólag a hagyományos repülőink által biztosított légtérben élvezhetjük, azaz nem minden csatában lesz ennyire szabad a mozgásterünk.

GORILLÁK KÖZÖTT MEGBÚVÓ GERILLÁK

Talán a legerdekesebb újdonságnak az irreguláris gerilla alakulatok modellezését te-

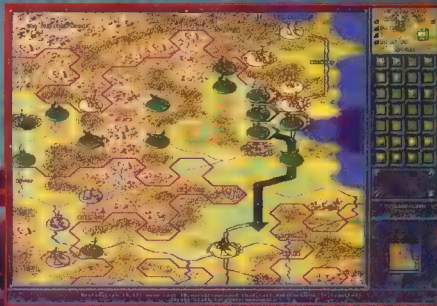
kinthetjük. Ezek a speciális alakulatok automatikusan elszakadhatnak az ellenségtől, nagyon nehéz felfedezni őket (különösen dzsungelben, repülőről...), viszont nem foglalkoznak az azokkal a hexákkal, ahol átvonulnak, kizárólag azt, ahol körük végén állnak. További előnyük, hogy ellenséges területekről támadva meglepetésszerű rajtaütéseket végeznek, ami a megnövelt támadóértékben mutatkozik meg.

Sajnos most sem hagyhatták ki a nukleáris csapások lehetőségét a készítő, hiszen ma is létező veszélyforrások ezek a pusztító eszközök. Atomcsapásaink sem egyformák, hiszen a kilotonnányi töltetektől a sok megatonnás, végső csapásmérésre alkalmas eszközökig minden bevethető, amennyiben az össze-
csapás tervezője rendelkezésünkre

VÉLEMÉNY

Amit a legtöbbször felhoznak ismerőseim, amikor TOAW-stilíus programok jönnek szóba, az a pu-
nitán (kevésbé finoman fogalmazva: ronda) grafi-
ka, ami jellemzi ezeket a játékokat. Egyfelől igazuk van, hiszen nekem is jobban tetszik egy egész képernyőt betöltő, tényleg, remekbe szabottan kivitelezett tank, mint egy négyzet, benne egy le-
kerékített téglalappal és néhány számmal, jellel. Csakhogy, amit nem vesznek figyelembe a kifinomult ízlésvilággal megáldott kritikusok, az a meg-
jelentendő alakulat hihetetlen heterogenitása. Egy 10-12 ezer emberből, több száz páncélosból, járműből, útegből és egyéb felszereléssel álló hadosztályt egyszerűen képtelenek életlően ábrázolni! A Panzer-sorozatnak is igencsak sánti-
tott, amikor egy városba mindössze egy fajta ala-
kulatot tehetünk, mintha nem férne el a gyalogo-
sok mellett néhány ágyú vagy rohamlőveg. Azt kell mondanom, a TOAW-sorozatnak sokkal élet-
hűbb az ábrázolásmódja, amikor keresztet és kö-
rök alkotta négyzetekkel dolgozik. Ha tehát egy stratégiai játék nem csillog-villog, annak oka nem feltétlenül a cég grafikusainak tehetségtelenségé-
ben keresendő, inkább a racionalitásában...
Azt persze készségesen elismerem, hogy a Quake-tól szabadulni képtelen fanatikusok szá-
mára unalmas és átláthatatlan lesz a program, ám
■ Panzer-sorozatban edződtől agyak bátran tehet-
nek egy próbát, hátha magával ragadja őket a vér-
telen háborúzás művészetének varázsa.

-CSONTI-



bocsátja a kérdéses gyegyeret. Azért a bil-
világ tömeggyilkosai ne örüljenek, nukleáris
töltetet csak rendkívül nehéz helyzetbe ke-
rült országok indíthatnak, és ilyenkor leg-
többször a csata is azonnal véget ér, mind-
két fél teljes vereségével. Valaki viszont min-
denképpen nyer, mégpedig az ■ számítógé-
pes stratégia, aki kipróbálja ■ játékot...

Menü stratégiai ingyencék számára

Bog Son '66 – Bermelegítő küldetés, kevés egység, kis térkép, ám annál keményebb vietkong ellenállás.

Cuba '62 – Kitalált háború, amely ■ kubai rakétaválság radikális megoldását dolgozza fel. Vajon, hogy reagál Hruscsov az amerikai invázióra?

Desert Storm '91 – A Kuvaitot elfoglaló Irak ellen ■ fél világ fey-
vert fogott, az eredmény nem is lehetett kétséges. Talán csak egy igazi nagyvezír hiányzott Bagdad sikeréhez? Talán...

Fulda '76 – Frankfurt elfoglalását célzó sosem volt hadművelet, amely kis méretével könnyebb áttekinthet, de annál nagyobb kihívást jelent.

NATO-Warsaw Pact '62, Germany '84 – Szintén egy-egy fik-
tív keleti agressziót dolgoznak fel ezek a csaták is, ám itt a já-

téktér egész Németországot és környékét magában foglalja, ezért csak haladékosan és időmilliomosoknak ajánlhatók.

la Drang '65 – Halálós bújócska a vietnami dzsungel mélyén.

Kashmir '99 – India-Pakisztán összecsapás az idei esztendőre időzítve.

Korea '99 – Az 50-es évek végéig modern változatban. De ki marad ■ végén?

Middle East '56, '67, '73 – Három arab-izraeli háború, ahol a politikai szituációra legalább annyira tekintettel kell lennünk, mint a katonai helyzetre.

Sino-Soviet '69 – Elképzeltek kínai-szovjet összecsapás Mongóliá-
ért és az egész térség uralmáért.

Test Offensive '68 – Még egy vietnami hadjárat, ahol már talál-
kozhatunk thaiföldi, ausztrál és koreai alakulatokkal is.

86

TECHNIKAI JELLEMZŐK

REKORDIDŐK P33 / 32 MB RAM / 250 MB EDD

3D-ANIMÁCIÓK

MINI-PAK 2 JÁTÉK

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGOLAT

ÖSSZEYITÉS

ÖSSZEHASONLÍTÁS

THE OPERATIONAL ART OF WAR 200 90/100 - 80%

STEEL PANTHERS 3 200 90/100 - 70%

PEOPLES GENERAL 200 90/100 - 82%

Corsairs

A dicsőségért és a királyért! No meg persze az aranyért...



▼ Microids

Kalózkod! Spanyol galleonok, mesés kincsek, amelyekhez vér tapad, vad ágyútűzben egymással hatalmas receséssel összeütköző hajók, brutális kézitusa – egyetlen játék sem tudta annyira visszaadni a kalózkodás hangulatát, mint a **Commodore 64-re** elkészült ősrégi klasszikus.

A Pirates! nemesak készítőjének, az azóta élő legendává avanzsált Sid Meiernek és a kiadó cégnek, a **MicroProse**-nak alapozta meg a hírnevét, de minden idők egyik legnagyobb sikerű stratégiai játékeként örökre beírta magát a számítógépes játékok történelemkönyvébe. Bár már sokan próbálkoztak a legendás játék témájának felelevenítésével több (**Sea Legends**) vagy kevesebb (**Buccaneer**) sikerrel, egy kis francia cég „corsaire”-jei most ismét a Karib-tengerre szállnak, hogy fosztogatásukkal borsot törjenek a spanyol birodalom orra alá!



azonos, hogy sokak fülében ismeretlenül cseng a **Microids** neve, és csak néhányan emlékeznek vissza a cégére, amely a **Commodore 64-es** időkben élte fénykorát. Az utóbbi évek során inkább csak vegetáltak, alig-alig kiadva egy-két programot. Ezért is meglepő, hogy végre egy olyan ambiciózus programot adnak ki, mint a **Corsairs**. Mivel a **Mindscape** **Buccaneer**-je meglehetősen bukás volt, az **Ocean Sea Legends** című játéka pedig – annak ellenére, hogy remekül sikerült – a gyenge marketingnek köszönhetően az ismeretlenség homályába veszett, a **Corsairs** készítőinek alaposan fel kellett kötniük a tengerésznaadrágot, ha nem akarják, hogy az ő játékuk is zatoryra fusson.

MENHIRUL VAGY MISTER?

Tengerre hát, de milyen nemzetiség színeiben kalózkodjunk? Akik a **Pirates!**-ben spanyol lázadóként vagy holland „vállalkozóként” fosztogattak, azokat ki kell, hogy ábrándítsam: a játék elején csak angol vagy francia nemzetiséget választhatunk. Megjegyzendő egyébként, hogy a francia alapnévű megadott **Jacques Cartier** soha életében nem volt kalóz, hanem egy Kolombusz bábéjaira törekvő, híres, de szerencsétlenül járt felfedező. Úgy látszik a készítőnek a történelmörökonon is inkább a presztízst-járt az eszük...

OKLEVELES KALÓZ?

A részletek iránt fogékonyabb játékosok, gondolom, elgondolkodtak azon, hogy a „corsairs”

vajon pontos színönimája-e a „pirate”-nek, esetleg másféle jelentéssel bír? Nos, a névbeli különbség nem véletlen: míg a **pirate**-típusú kalóz megkülönböztetés nélkül kifoszt minden útbáza akadó hajót, a **corsair** csak hazája elleneségeivel teszi ezt – ilyen volt például **Sir Francis Drake**, Erzsébet királynő kedvence és a spanyol hajók réme, vagy a filmvászonon **Erol Flynn** által megszemélyesített **Peter Blood** kapitány. Az ilyen kalózok rendelkeztek egy „letter of marque”-kal, amely segítségével a hazai kikötőkben nyugodtan partra szállhattak (persze a spanyolok nem igazán értékelték ezt a finom megkülönböztetést)... Akiknek az előbbi megoldás szimpatikusabb és már a „Pirates!”-ben is gyilkoltak, akit értek, azoknak a figyelmébe ajánlom, hogy néha ki is kell kötni...

NE ERŐD BARLITUNK, TERJESZKEDJÜNK KI!

A játék címével a játékmenetbeli változtatást jelöli: a **Corsairs**-ben nemcsak hajókat kell megcsállyázunk és kifosztanunk, hanem anyországunk – eleinte gyenge – gyarmatvárosait is meg kell védenünk: sőt, anyagilag támogatunk, fejlesztenünk kell a befektetés megéri: az ellenséges városok erőidei azonnal tüzet nyitnak hajóinkra, ahogy a közelükbe érünk, úgyhogy ha az ellenség elfoglalja őket, igen hamar hontalanná válhatunk. Így a legfontosabb a saját városainkban a külön szigetén levő erőf fejlesztése, hogy a rivális hódítók vagy kalózok hajóit még idejében elsüllyessze.

A többi létesítményt (kikötő, szárazdok, világitótorony, városháza) azért érdemes fejleszteni, hogy több hajónk tudjon egyszerre kikötöni, jobban tudjunk kereskedni, ami szintén kulcsfontosságú eleme a játéknak. Természetesen amellet, hogy saját városainkat öv-

juk, a rivális városokat érdemes minél hamarabb elfoglalnunk, majd az irányításunk alá véve azokat is fejleszteni.

A városokban persze a **Pirates!**-hez hasonlóan itt is megtaláljuk a jól ismert funkciókat: eladhatjuk az összerabolt javakat (cukor, fűszer, ékszer stb.) kijavíthatjuk hajóinkat és legénységet toborozhatunk. A előző kalózos játékokkal ellentétben itt nem a hírnevünk alapján szegődnek hozzánk embereink, annyit vehetünk fel, amennyit akarunk és lázadások sem zavarják meg nyugalmunkat – ebben a játékban olcsó az emberélet...

VÉR ÉS BANYÓ

Persze mindenekelőtt kalózkod vagyunk, így vagyónkakat leginkább az ellenséges hajók elfoglalásával gyarapíthatjuk. A harcnak ez a része nagyjából a **MicroProse** játékból már jól ismert módon zajlik le: felülnézetből az ellenséges vitorlás körül cikázva és sűrűn ágyúzza kell hozzá közel kerülünk, hogy megcsállyázhassuk és a fedélzetre ugrálhassunk csapatunkkal. Az igazi különbség a fedélzeten zajló harcban van: míg a **Pirates!**-ben és a **Sea Legends**-ben csak hősünk, valamint az ellenséges kapitány vívópárbajt kellett lejátsszanunk, addig itt egész csapatunkat a real-time háborús játékokban megismert módon irányíthatjuk: leginkább a **Lords Of The Realms II** csatáira emlékeztet ez a rész. A kapitányoknak kiemelt szerepük van: ők a legerősebb és legenergiusabb harcosok. Ha jobban küzdenek, kalózaik is lelkesebben harcolnak, ha viszont elhullanak, az végzetes lehet embereink moráljára: ilyenkor általában fel is adják a küzdelmet. Ugyanez persze igaz az ellenségre is, így érdemes először mindig az ellenség vezérével végezni.

VÉLEMÉNY

Ha számot kellene vetnem azzal, melyik számítógépes játékkal játszottam legjobban életben, még mindig a Pirates! vezetője a rangsorban. A stratégiának, a kereskedésnek, a kalandozásnak és az akciónak olyan nagyszerű kombinációját sikerült Sid Meiernek megalkotnia, amely méltán emelte a csúcsra.

Bármennyire is próbálkoztak készíteni, a Pirates! nyomán készült klónok egyike sem tudta igazán felülmúlni az eredetit. Habár erre a Corsairs sem képes, franciás könnyedsége, nagyszerű hangulata, grafikaija, és nem utolsósorban újításai révén sikerült felelevenítenie azokat a régmúlt időszakokat, amikor órákat ült a Commodore 64 előtt a spanyol hajókat, városokat fosztogató. A játéknak sikerült megőriznie azt, ami az eredeti játékban jó volt: a hajóharc itt is régi módon felülvezetből zajlik, és nem bonyolították agyon, mint a Sea Legendsben. A kéziutasítás egy hangyányit alacsonyabb színvonalú, elrontja az irányítás és mesterséges intelligencia gyengesége – de szerencsére azért ez itt annyira nem zavaró. Nagyszerű ötlet, hogy a hagyományos kalózkodás mellett a városokat is fejlesztünk kell, és a csaták során nem csak kalózsereket, hanem az erődök helyőrségeit is irányíthatjuk. Így tényleg értelem kap a Corsairs cím: itt igazából harcos gyarmatosítóként és nem közönséges kalózként szerepelhetünk.

A találás sem lehet panasz: bár a 3D-s video- és hangkártyánk pihenhet, a finoman kidolgozott, korhű grafika és remek kalózos stílusú CD-zene nagyon feloldja a játék hangulatát. Mindent összevéve – habár nem korszakalkotó mű a Corsairs – a tengeri csatákra, kegyetlen kizsákmányokra, némi kereskedésre és városfejlesztésre vágyók, na és persze a Pirates! rajongói nem hagyhatják ki.

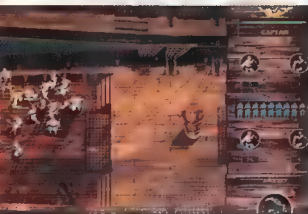
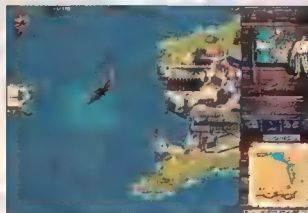
BAD SECTOR

A HELYŐRSÉG AZ UTOLSÓ EMBERIG HARCOLJON!

Városaink erőjei mindenféle fejlesztés ellenére néha hiába védik a várost – ilyenkor fogcsikorgatva kell tűrnünk, hogy polgáraink vagyona, asszonyai a kalózos martalékvá válnanak... Szerencsére – ha akarjuk – mi magunk állhatunk a helyőrség élére, és a megpróbálhatjuk visszaverni az ellenséges kalózkodókat vagy katonákat. Persze az ellen általában túlerőben van, de ügyes taktikázással, a csapatok megfelelő mozgatásával és nem utolsósorban a kormányzó hősiességével győzhetünk. Siker esetén nemcsak városainkat mentjük meg, de az ellenséges hajókat is megszerezük a fedélzetén levő kincsekkel együtt!

AZ ŐM KÜLDETÉSE, HA ELVÁLLALJA...

A sok kalózkodás persze egy idő után nem jelent már kihívást, ezért a játékban rengeteg küldetés is találunk, amelyek végrehajtásáért cserébe aranyat, hajót, rangot vagy egyéb javakat kaphatunk. A végső cél pedig mi más is lenne, mint hogy a Karib-tenger legrettegettebb kalózásként ne a kötél végén, hanem békés öregsebben, gazdagon és magas rangban vonulhassunk vissza, hiszen a kalózkodás legfőbb törvénye: halál vagy dicsőség!



80

TECHNIKAI JELLEMZŐK

REKORVERTELŐ PIROS / 22 MB RAM
3D-ÁBRÁK ÉPÍTÉSE -
MULTIPLAYER -

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTÉSE

ÖSSZEHASONLÍTÁS

ANNO 1602 200 80% - 82%
BUCCANER 200 80% - 70%
PIRATES!

Warzone 2100

A háború maga a pokol...

▼ 111 Studios



Egy jövőbeni atomhá-
ború és annak elkép-
zelni. Környezetmenyei
minél is halis alapot
szolgáltatók a szóra-
körtől. A sci-fi
körülmények között (döbbet-
tően) olyanok (fiktív) meg a téma, mint
Három Rózsák (Szociális-
kultúra) vagy Ray
Károly.

Az utóbbi hónapokban nagy volt a hallgatás a real-time stratégiai játékok hazai térszínén, de ezt mindenki csak amolyan vihar előtti csendként könyvelte el – elvégre hamarosan egyszerre két ígéretes folytatás rendezi majd át a játék tapasztatását: a TA: Kingdome és a Tiberian Sun. A két országot azonban most megelőzte az Eidos és a Pumpkin Studios közös produkciója, a Warzone 2100, amely igen magasra tette a mércét az utána következőknek...

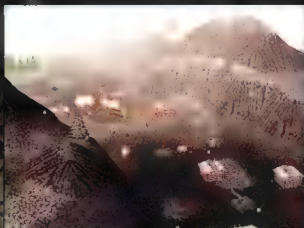


Az utóbbi hónapokban nagy volt a hallgatás a real-time stratégiai játékok hazai térszínén, de ezt mindenki csak amolyan vihar előtti csendként könyvelte el – elvégre hamarosan egyszerre két ígéretes folytatás rendezi majd át a játék tapasztatását: a TA: Kingdome és a Tiberian Sun. A két országot azonban most megelőzte az Eidos és a Pumpkin Studios közös produkciója, a Warzone 2100, amely igen magasra tette a mércét az utána következőknek...

A háttérteremtés 2005-ben kezdődött, meghívással került a NARDA-nak, ahol a NASDAQ-nak hallgatott nukleáris fejlesztéseit elhárító szatellit vizsgálja ebben az országban. A csupán védelmi célokat ellátó műhold azonban meghaladta és lekuld a szatellit atombombákkal kelet felé, a nagybombákkal. Kelet ezt természetesen agresszióként minősíti, és a létező szatellitjeit a megkezdett helyzetet a nagybombák szatellitjeivel. Ezután kezdetet vesz a harmadik világban, amelynek következményeként az egész bolygó elhajlik megváltozik és nukleárisból létező tömeg a világégen túlfutott. Nehány évvel később 2100-ban három kisebb csapat amerikai csapat összefog, hogy újraépítse a civilizációt és olyan bázist létesít, amely az időjárás viszontagságával és a háborúval megmaradt fosztogató szabadságforrásra szemben egyaránt képes ellenállni. Utolsó csodulandó a jelenleg, mint az egyik csapat az Alfa ország parancsára, és három területet hadjáratban (szatellitjeit) (3-1) küldte és a média



küldetés-
bani)

[illegible]

hát, a sokféle textúrának és az időjárás változásoknak (hőveszteség, köd, szél) köszönhetően pedig kelően változatos. Az egyesek a felületviszonyokat megfigyelni mozognak, kénytelen kényes (asszem), okosnak utat adnak egygarnitúrát, és csak akkor boldogulnak meg egy picit, ha 30-40 darabot akarunk át bűzölni egy szél, legyőzőzáró. Az egyesek egy önállóan ezt lezáróval töltöttek, a javítás, a visszatérő és a menekülő mind-mind automatikus, sőt, ezeket a magasságát beállítják, sok egyéb mellett még ha nem is a szálakálom formájában (akárcsak a szál formájában). A gépi ellen fel merészség, intelligenciája sem nagy, a szálakat meg utat: ha az jarmóval és szél mindig a kőutjainkat támadja, közelebbre pedig legyőzősebbek egyesek, illetve a jarmóvesztéket. Ha egy rímot visszavonul, bezzár, jól vezet, és



lán, az Al megpróbálkozik egy másik oldaltól, és gyakran kisháználja a tempó által lehelgetteget. A kanyarokat, megállókat, az új átlakat, dombokat, tavakat a nyílt síkságokat mi is a magunk javára fordítjuk: a program ugyanis minden egyes lejtőnél és átlaknál figyelmeztetve vezzi az adott egyesek sorozatát. Ebből talán már kiderült, hogy egyáltalán nem rossz találat az a céptel, ami tovább fokozza az élményt.

Az ország minden irányában gazdag és
vezetése. Warszawa 1910-11. Peldának
minden egyes állatát egy-egy
jellel kezdünk, amellyel az egész
biztonságát megvédjük. Tehát legyünk
egyetlen. Belsőleg munkával felépít
biztonságát ettől a jellel meg inkább úgy
egy, mintha egy hajóhoz vezetne. Ez
mind a saját ellenőrzésére szolgál.

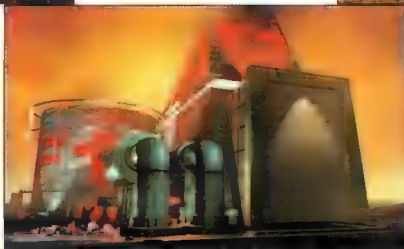
minden egyes egységünk fejlődik, és minél nagyobb rangfokozatokat kap, annál nagyobb eséllyel találja el az ellenfelet, annál

katrészeket fejleszthet ki vagy már meglevőket tökéletesíthet. Mindez hihetetlenül változatos teszi az egységeket – a kézikönyv 2200 említ... Láncfelpakon guruló páncélozott test lángszóró felsőrészel, légpárnákon suhanó könnyű kételtű jármű radarral felszerelve vagy fél-láncfelpas javító-droid, esetleg helyből felszálló repülőre szerelt Katyusa – mindegyiknek csak a képzeletünk szab határt! Ha túlhaladták válik egy régi sablon, nyilvánvalóan le kell cserélni, de mi legyen a már legyártott – és szintén korszerűt-

ség áll szorosan egymás mellett, mögöttük egy-egy javítórobot, és valahol a robotok mögött 24 gépágyú lő a Command Turreteken ke-

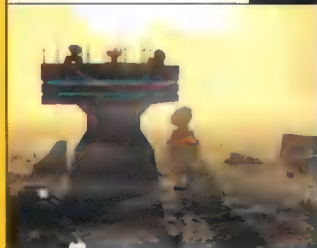


többet sebez. A legnagyobb rangot 512 trófea után kapja meg az egység, ami irreálisan magas számnak tűnhet, de mivel ellenségekkel nem fukarkodik a program, nagyon is elképzelhető, hogy egy hadjárat végére már lesz néhány ilyen veterán hősünk. Ha már az egységeknél tartunk: a programnak nincsenek előre gyár-



resztül... hatalmas és nagyon jól használható ötle!

Az eddigiek után adódik a kérdés: nem megy a játék összerakása az irányítás rovására? A válasz – szerencsére – határozottan nem. A készítők nem estek a Battlezone hibájába, és hét diszkrét kis ikonnal letudták a teljes kezelőfelületet. Az egyes opciókat ezekről az ikonokról lehet pillanatok alatt elérni, de a további igényeket kielégítendő, emellett még száznál is több áttekinthető hotkey áll a játékos rendelkezésére.



len – egységekkel? Aggudalomra semmi ok, járműveinket ugyanis visszaküldhetjük a gyárba egy kis átszerelésre, az új egységet viszont a régi és tapasztalt legénység fogja vezetni (azaz az egység nem veszíti el tapasztalati pontjait). Az alkatrészek széles skálája a sok elvárható elem mellett (repülőszárnyak, hernyótalpak, kételtű légpárnák, javítókár stb.)



tott egységei, viszont három kategóriában (talp, törzsrész és fegyverzet) rengeteg alkatrészrel rendelkezik. Ezekből az alkatrészekből a játékos rakhatja össze azokat az egység-sablonokat, amelyeket aztán a gyáraiban termelni fog, a sablonokat törölheti, módosíthatja, nevet adhat nekik, és a megfelelő épületekben új al-



Hogy a negatívumokról is szó essék: a program legszembetűnőbb hiányossága az egyjátékos üzemmód puritánsága. Bár maga a játék élvezetes single playerben is (nagyon jók a pályák), a küldetések megtervezésénél a készítők (különösen az első hadjáratban) nem nagyon erőltették a fantáziájukat. Vagy meg kell semmisítenünk valamit, vagy meg kell találnunk valamilyen technológiát. Ezek után kész felüldülésnek számít egy-egy időlimes küldetés, bár ha minden ellenfél el-



néhány nagyon eredeti újdonság is tartalmaz. Ezek közül talán a Command Turret emelkedik ki leginkább, amely egy igen érdekes szerkezet. Hozzárendelhetünk 1-6 egységet, és onnantól kezdve a Command Turrettel ellátott jármű a hozzá rendelt egységek tüzejével rendelkezik. Képzelnék el egy szűk hegyi átjárót, amelyben négy ilyen egy-



pusztítása ■ cél, bizony előfordulhat, hogy nem tudunk elkapni időben egy utolsó bujkáló túlélőt... A Warzone 2100 multiplayer részére ellenben nem lehet panasz. Rengeteg játékmódot és kapcsolattípust támogat a program, és – a nagyszerű engine háló – rendkívüli élményt nyújt egy többszemélyes meccs. A baráti összecsapásokra otthon is edzhetünk a beépített skirmish móddal, akár hét gépi csapat ellen is.

A játék kulcsinéről nem esett még szó, de – mint az ezek után várható volt – a kivitelezés nem hozott szégyent az engine-re. Gyönyörű, 65K-s színek, gazdag táj és tájelemek, szépen megrajzolt textúrák, épületek és egységek (habár egyik-másik zavaróan kevés poligonból épül fel). 800x600-as felbontás és 3D-effektek tonnaszáma. Mindehhez



stílusos világéve-hangulatú zene, 3D-audiorendszer és remek hanghatások társulnak, amelyek összességében nagyon jó atmoszférát kölcsönöz a programnak. Az egyes küldetések között átvezető mozik mutatják be a célt, jóllehet, ezek nem tartoznak a játék erősségei közé (látszik, hogy ez volt az, amire nem jutott elég idő)...

Összességében a Warzone 2100 egy üttörő játékok. Megoldásaival, ötleteivel forradalmasította a stratégiai játékokat, és megette azt a következő evolúciós lépést, amire a Total Annihilation és a



Battlezone óta egyetlen játék sem volt képes. Apró hibái ellenére alapmód minden stratégia-őrült számára, habár teljesen más élményt nyújt, mint a Starcraft-stílus. Előre is elnézést az reflexnésgért a Starcraft fanatikusaiktól: ez nem refleksjáték, hanem a gondolkodó ember szórakozása...

Az orra ■ mamáé, a füle ■ papáé...

Nincs még egy játék, amelyet annyi helyről loptak volna össze, mint a Warzone 2100-at. Játéköletet jó helyről lopni pedig bocsánatos bűn, azonban ilyenkor illik megemlíkezni az ötletadókról. Ezért megpróbáltuk sorra venni, hogy mely játékok elemei fedezhetők fel a Warzone 2100-ban

Total Annihilation: Vektortrikas egységek volnának a 3D-s terep vonalát követve – ismerős képlet? A Warzone 2100 egy az egyben átvette igazi 3D-be a csak látszatra 3D-s TA-t, és a játékestilust is lemásolta: az erőforrás-gyűjtés hátterbe szorult, ugyanakkor több tucat (gyakran több, mint száz) egység harcol egymás ellen, a hatalmas veszteségeket pedig a játékos „Van mááásik!”-felkiáltással hipp-hopp bepótolja...

Battlezone és Armor Command: Vajon hogyan találták ki a készítőit, hogy milyen legyen ■ 3D-s környezet? Minden bizonyíthatóan megnézték ezt a két programot, és ha már ott jártak, lemásolták az Armor Command néhány egységét is...

Robo Rumble: A Warzone 2100 egyik legjobb opciója az, hogy a játékos maga szerelheti össze az egységeket, amelyeket ■ gyárakban épít. A Robo Rumble című Topware-játékban már láttunk ilyet, és egészen véletlenül ott is 3 részből kellett összerakni ■ masinát.

Wargames: Ennél a játéknál újabb épületek (elsősorban tereptárgyak) és egységek (főként tankok) estek áldozatul a Pumpkin Studios éles szemű játéktervezőinek...

KKND: Nukleáris háború után túlélők maroknyi hada harcol az életben maradásért... Hányszor olvastuk már ezt könyvben és hányszor láttuk ezt már filmvászonon! Számítógépen először ■ KKND „honosította” a sztorit, és ez a kevertörténet a Warzone 2100 alkotóinak is megfelelt...

Wizard Of War: Minden játék innen indult el... ☺

VELEMÉNY

Egy internetes játékos site-on olvastam először ■ Warzone 2100-ról, és az tűnt fel vele kapcsolatban, hogy a tesztlekfe a lehető legnagyobb pontszámot adta a játéknak, sokan pedig egyenesen azt írták, hogy ez a legjobb játék, amivel valaha játszottak. Amikor megnéztem a programot, megéretttem, hogy miért...

Az eddig ismeretlen Pumpkin Studios megmutatta, hogy mitől döglik a légy. Elkészítették a Total Annihilationt teljes 3D-ben, és telerakták újdonságokkal, valamint más játékoktól kölcsönvett, ám rendkívül hasznos ötletekkel (ne felejtjük el, hogy az egység-összerakosgatást már láttuk a nem egészen méltatlanul felleledett Robo Rumble-ban). A végeredmény egy olyan kiforrott program, amely leiskolázza az idén eddig megjelent stratégiákat (bár tartok tőle, hogy a Warzone 2100 rétegiáték lesz – túl összetett ahhoz, hogy ■ Starcrafthez hasonló sikert érjen el). Egy szóval: egy igazi gyöngyszem, habár az kétségtelen, hogy csak multiplayerben jönnek át igazán az erőnei.

Ami engem személy szerint megfogott benne, az az a szemlélet volt, ahogyan a program hozzáállt a stratégiához. Az erőforrás-gyűjtést elintézte két építendő létesítménnyel (olajkut és energiagenerátor, egy generátorhoz négy kút tartozhat), a gyűjtőteget, a dolgozókat tucat-száma való építést meghagyta a hagyományos real-time stratégiáknak. Az ember felhív egy kutat az olajtelepre, plusz valahova egy generátort, és már dől is a pénz. Onnantól kezdve viszont mindenre ■ játékosnak kell gondolnia: ki kell fejlesztenie az alkatrészeket, meg kell terveznie az egységeket, törődniük kell ■ fejlesztésekkel és a terepvizonyokkal, védelemre és támadóerőre egyaránt ügyelni kell, és mindezt úgy kell véghezvinnie, hogy az egész hadjárat sikerét szem előtt tartja (nem mindegy, hogy két alig működő tankkal vagy egy hadosztállyal repülőlvel megyünk át a következő küldetésre). Állandó fejtörés és kökemény taktika, zavaró kényserfeladatok nélkül – ez az, amit én stratégiának nevezek! A Warzone 2100 azonban a szinte tökéletes engine ellenére sem tökéletes játék. Vannak hiányosságai, viszont véleményem szerint ezek elnézhetők egy olyan programmal, amely ugrásszerű fejlődéssel ajándékoz meg egy műfajt. Csúnyák az átvezető animációk? Na bumm! Kitérdekel, amikor a mozi után a nagybetűs Játék jön...?

Összintén szölv a Warzone 2100 teljesen levet a lábáról (a Populus: The Beginning kezd feltekeny lenni... ☺). Ajánlom minden olyan embernek ezt a játékot, akit a Total Annihilation és ■ Battlezone jobban megfogott, mint a Red Alert és a Starcraft. Mert a Warzone 2100 egy-szerűen „más, mint ■ többi”.

STÓKI

TECHNIKAI JELLEMZŐK

91 HÁROMDIMENZIÓS 3D
MOZGATÁS
MULTIPLAYER 2-4 JÁTOSS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

TOTAL ANNIHILATION	200	88%	88%
WARZONES	200	88%	88%
NASCAR	200	88%	88%

Midtown Madness

„Gyere örült...!”

▼ Microsoft

A városban élők nap, mint nap tapasztalhatják, amint egyes polgártársaik – összetévesztve a közutat a Hungaroringgel – bőven három számjegyű sebességgel cikáznak autók, járókelők között. Ám ami az életben végzetes megfontolatlanúság, az a virtuális világban pusztán izgalmas szórakozás. Ezt a mindenkinben megbúvó kisördögöt hivatott kiszolgálni a Midtown Madness névre keresztelt játék, amelyben Chicago lakosaira hozhatjuk a frászt...



erseny a délutáni csúsforgalomban: az alapötlet valóban elég meglepő, de azért semmiképpen sem nevezhető forradalminak.

Élvegre az aberráltak (tisztelő kivételnek) kedvence, a Carmageddon is felvonultatott ilyen pályákat – igaz, ott teljesen másképp helyeződött a hangsúly. Amit valóban a MM produkált elsőként, az az átfogó koncepció, amelynek segítségével megpróbálták egy ténylegesen létező várost a lehetőségekhez képest legoptimálisabban átültetni a monitorokra. Ez alatt elsősorban olyan dolgokra kell gondolni, mint a jelzőlámpák rendszere, a többi autót viselkedése, vagy a napszakok váltakozásával megfigyelhető eltérések a forgalom sűrűségében és összetételében. Utóbbi lényegében abban mutatkozik meg, hogy délelőtt sok az iskolabusz és nagy a forgalom, dél körül gyérül az autósok száma, majd délután ismét elszabadul a pokol, ilyenkor mindenki rátenyerelhet a dudára és felvetődhet a népszaporulat fellendítésének kényes kérdése vagy kedves család jeles képviselőinek mivolta is – nem mintha ez sokat lendítene a megtekintett autótömegben, de legalább gyorsabban telik az idő...

BOGARASOK ELŐNYÉN!

Minden autós játék sarkalatos pontja a választható járgányok mennyisége és minősége. Hogy mennyi a kevés, illetőleg sok, az egyéni ízlés kérdése, mindenesetre a MM tíz típust vonultat fel, ami nem lebecsülendő mennyiség. A minőséget illetően viszont lehet, hogy egyesek csodálatosan fogják konstatálni, hogy nincs egyetlen Lamborghini, egy köcsa Ferrari vagy Maserati sem a kínálatban. Van viszont konzervatív vonalvezetésű Ford Mustang, brutális tömegű Freightliner Century csőrdő kamion és sokak régi kedvence, a VW bogár is felvonul, igaz, már az új generációval képviselteti magát, a XXI. század elvárásai alapján újratervezett arculattal.

Fontos megemlíteni, hogy ezek a teljesen eltérő kategóriába tartozó járművek másként is visel-

kednek a betondzsungel mélyén. A meghatározó tulajdonságok között szerepel a lőerő (ami a gyorsulást határozza meg), a végsebesség (önmagáért beszél), a tartósság (ez tulajdonképpen autók sérülékenységét jelzi), és végezetül a tömeg. Ez a negyedik tulajdonság ritkán szerepel tényezőként a szimulátorokban, itt viszont komoly szerepet játszik. Amennyiben emlékszünk még a fizikaórán tanultakra, $m \cdot v = I$, azaz a lendület kiszámításában nemcsak a sebesség, de a méret is lényeges! Igen mókás például kamionnunkkal egy keresztetűdősebe piros jelzésnél berobognunk, majd tucatnyi törött járgánnyal később – alig lassulva – elhagyni a tett színhelyét...

CHICAGÓI SIKÁTOROK

Mivel jómagam – legnagyobb sajnálatomra – nem jártam a maffiáról és kosárcsapatáról elhíresült Chicagóban, kénytelen vagyok mások véleményére hagyatkozni, miszerint az eredeti és a játékban található metropolisz majdnem teljesen megegyezik egymással. Természetesen némi torzítás és az arányok manipulálása elkerülhetetlen volt technikai okokból, de a hely hangulata nem vesztett erejéből. Bejárhatjuk a felhőkarcolók érdekét, kihajthatunk a város mellett haladó autópályára, de garázdálkodhatunk a város nagy forgalmú reptonjain.

Mindez nagyon szép és jó, de mi a játék célja? – vetődhet fel a csak félig jogos kérdés. Félig, mert volt már olyan nagysikerű program (éppen a Microsoft Flight Simulator-sorozat), ahol nem a versenyt vagy az öldöklést volt a hangsúly, hanem a békés utazgatás, nézelődés. A MM mindkét tábor számára nyújt alternatívát. Cirkáló (cruise) módban semmilyen kööttséggel sem kell számolnunk, nyugodtan beleolvadhatunk a szürke tömegbe és szabályosan közlekedve barangolhatunk a Michigan-tó partvidékén elterülő Szeles Város utcáin. Ilyenkor lesz alkalomunk megfigyelni a program aprólékosságát. A szimulátor vezető autók indexelnek sávval és kanyarodás előtt, ha sikerül behajtatni valamelyikbe, akkor a KRESZ-t tiszteletben tartó sofőr bekapcsolja a vészvillogót – szerencsére azért a sértett vezető nem száll ki a kocsiából és nem kever le két, jól megérdemelt pontot örülni száigulódozó személyünknek. Mortal Kombattá változtatva a játékot.



ÉZ SZEMBE JÖN VELÜNK!

A másik három féle játéktípus, már komolyabb teljesítményre serkent mindenkit. Ekkor már nem elegendő a zöld jelzéseket kívárvá, nyugodtan autózni, hiszen sem ellenfeleink, sem az időlimit nem enged meg efféle lazítást. Bizony simán bele kell hajtanunk a pirosba, át kell vágnunk a menetirány szerinti bal oldalra, azaz az ellentétesen haladók sávjába, és ha ez sem elég, akkor rá kell hajtahnunk a járdára vagy átrobbognunk a pihenő polgárokkal zsúfolt parkon. A már említett Carmageddon-rajongók ennél a résznél biztosan elégedetten csettintenek, ám ki kell, hogy ábrándítsam őket, a játékban senkit (!) sem tudunk elűzni. A gyilkos hajlamú kocsi kiszúrva először koncentrációsba merevedik a járókelő, majd jól időzített vetődéssel elkerüli a konfrontációt. Igaz, ez a tervezői koncepció

ció néha nem túl realiztikus jeleneteket is eredményez – például az épületre merőlegesen száguldvá sem vagyunk képesek szétlaptítani a fal biztonságába húzódott embert – mégis dicséretesnek tekinthető, hiszen ezzel megakadályozták a program nem kívánatos irányba fordulását.

Még nem ejtettünk szót a rend rendíthetetlen öreiről, akik erőlyesen lépnek fel a közlekedési szabályokat megszegő vezetőkkel. Rendkívül gyorsak és nagyon ravaszak a chicagói zsaruk... Nem akarnak mindenáron elénk kerülni és szépen leszorítani az útról, elegendő ha mögénk érnek és egy apró mozdulattal oldalt taszítják kocsink farát. Ebben az esetben a legtöbb vezető elveszti uralmát gépe felett, és piruettekkel leírva folytatja útját egészen a következő épületig vagy oszlopig. Hogy Te biztosan le tudnád rázni őket? Meglátjuk...

VELEMÉNY

A beharangozók és előzetesek alapján nemigen lehetett más hozzáállást kialakítani a programmal kapcsolatban, mint a fellokkozott várakozást, ugyanis minden egyes sor a játék eredetiségét, úttörő voltát emelte ki. „Hiszem, ha látom!” - vágja rá erre a rutinos szkeptikus, és ez esetben van is némi igazság ebben a fellegásban...

Kétségtelen, hogy sajátos élményt jelent a Midtown Madness kipróbálása. Az egymásra és főleg ránk kiabáló vezetők, a felborításuk után szemetet eregető kukák, a városi forgalom lüktetése mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Sokak régi álma valószínűleg meg, amikor városi buszt vagy kamiont vezethet – szó szerint ellenállhatatlanná. A fizikai modellezés is elragadó határa sikeredett, ugyanakkor nehéz megszokni, hogy a városi tervezők derekszögű kanyarokkal és nem szépen ívelt, verseny pályákon megszokott fordulókkal oldották meg az eltérő irányú utak találkozását. Bizony, néha nem árt a kézféket is igénybe venni a hatékonyabb kanyarvétel érdekében.

Nem véletlenül írtam azt, hogy kipróbálni érdekes a játékot. Ugyanis azt kétélem, hogy huzamosabb ideig bárkit komolyan képes volna maga elé láncolni a program. Sajátos gyermekbetegségei miatt hamar kiabándulhatunk az amúgy ötletes alapgondolattal megáldott MM-ből. Már a grafika is hagy némi kívánnivalót maga után, hiszen az épületek ugyanolyan panelekkel megalkotott belső tere, az autók sivár egyhangúsága nem illik a mostani kor megszokott nivójához. A közlekedés menete sem igazán realis, hiszen a zöld hullám fogalmát még hírből sem ismerik a tervezők, egyszerűen idegtelep szabályosan közlekedni az állandó megállások miatt. Chicagóban nem lenne főút...? Mesterséges intelligencia terén szintén találunk negatív elemeket, mert hiába dudálunk örült módjára a belső sávban dögöző vezetőre, hogy ugyan már, fáradjon át a másik sávba várost nézni, ő a füle botját sem mozdítva halad tovább. No persze, ilyen a való életben is előfordul, csak hogy a programban minden egyes sofőr süket és csöklötű. Sebbin, legalább maradt bőven munka a Diverte és a tökéletes(ebb) városi üldözés élményére...

-CSONTI-



82

TECHNIKAI JELLEMZŐK

PIRÓ / 32 MB RAM / 250 MB HDD
CD-ROM
2-4 JÁTOSS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETÉTEL

ÖSSZEHASONLÍTÁS

CARMAGEDDON 2 260 MB / 84%
STREETS OF SIM CITY 260 MB / 71%
SPEED BUSTERS 260 MB / 63%

V Rally

Kicsi a kocsi, de nem kell erőmű hozzá

▼ Infogrames

Az autóversenyesek között a rally az egyik legnépszerűbb sportág: megkapó látvány, ahogy az eleinte ragyogóan tiszta versenykocsik a porban, sárban, hóban küzdek magukat előre, miközben a szerencsétlen motor bög a sok megterheléstől. A műfajban már rengeteg klasszikus készült – először a Codemasters nemrég megjelent klasszikusát, a Colin McRae Rallyt vagy a Screamer Rallyt felidézniük. Vajon a V Rallynak sikerült leghagyományosabb vetélytársait, vagy csak hátulról figyeli, ahogy azok két kanyarlat árnyékba kerülnek?



VÉLEMÉNY

A V Rally készítői a program nevével remélhetőleg nem a győzelem nemzetközi jelére akarnak utalni, mert attól tartok, arra az igényesebb autósok egy másik nemzetközi jellel reagálnának... A játék minden szempontból a közepesnél éppen egy fokkal gyengébbre sikeredett. A grafika még úgy, ahogy elviselhető: ugyan nem túl kifinomult a 640x480-as felbontás, és például az út szélén álldogáló massa-szerű közönség elég kiábrándító, de legalább gyors – gondolja az egyszerű játékos. Az viszont megböcsáthatatlan bűn, hogy az irányítás egész egyszerűen csapnivaló. Aki a TOCA Touring Carshoz szokott fog csak igazán felháborodni: az rendben van, hogy nehez az autót irányítani, de akkor legyen profi a kocsik viselkedésének simulálása! Azt hiszem, ezzel már mindent elárultam: a TOCA 2 vagy a Colin McRae Rally mellett nem rög labdába a V Rally, akinek pedig gyengébb gépe van, vegye elő inkább a Screamer Rallyt!

BAD SECTOR



ár a PC-k előtt ülő autósok talán nem ismerik, de a V Rally már régi motoros a szakmában. Még '97-ben jelent meg PlayStationön, és osztatlan sikert aratott. Hogy miért kellett két évet várni a PC-s verzióra, azt csak a fejlesztők tudhatják, mindenestre azóta a számítógépes technika (még a PlayStationé is) igen sokat fejlődött...

AFRIKA HOMOKDŰNÉI KÖZT VAGY AZ ÁLPOK HÓVIHARÁBAN SZALOMOZVA
Amivel abszolút nyerő a program, az a renge-

teg változatos választható pálya. A jól ismert angol pályákon túl versenyezhetünk Indonéziában, Korkizán, Svédországban, Spanyolországban, Afrikában és Új-Zéland szigetén. A különféle országok változatos éghajlatának köszönhetően kicsi kocsink rendszeren megkülönböztetik az időjárási viszonyosságokkal: esőben, hóban, homokviharban kell leghyponunk a meglehetősen agresszív konkurenciát, akik mintha fel sem vennék a megpróbáltatásokat... A számítógépes vagy a EuroSporton látható rally-játékok rajongói már régi ismerősként üdvözölhetik a választható versenyautókat: Toyota Corolla, Ford Escort, Mitsubishi Lancer, Renault Mégane, Peugeot 106 és 306, Skoda Felicia... Aki igazán kihívásra vágyik, az próbálja ki a Skoda Feliciát Ford Escortok ellen...

BALRA HAJTÚKANYAR!

A V Rally vezetés szempontjából inkább az arcade játékok irányítására hasonlít, sok realizmust nem várunk tőle. Bár autónkat igen nehéz úton tartani, „szerencsére” a oldalkerítésről úgy pattan le, mint egy gumilabda. Ha viszont egyszer befarolunk, a rivális kocsik menthetetlenül leghagynak... A programról leír, hogy később PlayStation-konverzió: bár használja a 3D-s videokártyákat, de egy-két effektet kívül nem tud semmit, és csak 640x480-ban lehet futtatni. Ennek valószínűleg csak a gyengébb konfigurációjú gépek tulajdonosai örülnek, mivel így kisebb teljesítményű PC-ken is jó sebességet produkál a program. Ha nem is túl eredeti vagy különösebben szép játék a V Rally, legalább a P130 körüli gépek tulajai is autózhatnak vele...

78

TECHNIKAI JELLEMZŐK

RAJONGÓKÉRTÉK P130 / 22 MB RAM / 250 MB HDD
SOKKIMÓDOK 100
RAJONGÓKÉRTÉK 1-10 ÁLLÁS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETT

ÖSSZEHASONLÍTÁS

COLIN MCRAE RALLY 280 MB / 100%
TOCA 2 280 MB / 100%
SCREAMER RALLY 280 MB / 85%

Sports Car GT

Autorun – új megközelítésben

▼ Electronic Arts

Aki az Electronic Arts nevét az autóverseny műfajával párosítva meghallja, szinte pavlovi reflexként a Need For Speed-sorozatra gondol. Ki tudja, talán nem szeretnék volna a híres cégnél, ha ebben a műfajban „beskatulyázzák” őket – mindenesetre legújabb autóversenyük ezúttal nem az országutak aszfaltjain, városok utcáin vagy szürreális világokban, hanem a versenypályák jól ismert arénaiban zajlik, és a címe is sokkal prózaibbra sikeredett. Sebességre azért természetesen most is szükség lesz...



programot betöltve a Need for Speed 3 látványos bevezető mozija után kissé igénytelennek tűnhet Sports Carsé – azonban ne ítéljünk az intro alapján...

ÁHOGY A KEDVES VERSENYZŐ PARANC SOLJA...

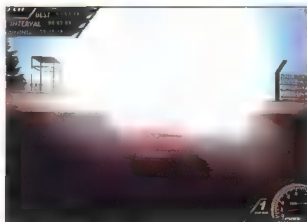
Ami a hagyományos autóversenyek megszokott paraméterezései (ismerkedő jellegű egyszer futam, bajnokság stb.) mellett érdekesebb, az a grafikai megjelenítés rengeteg opciója. A háromféle felbontáson (640x480-tól 1024x768-ig) túl videokártyánk képességei alapján rengeteg effektet kapcsolgathatunk ki-be. Az „erőgépek” tulajdonosai nyugodtan mindent maximumra állíthatnak, de még a Pentium 200-ással rendelkezők is nyugodtan bekapcsolhatják 640x480-ban az összes effektet, mivel a játék engine-je meglepően gyorsra sikeredett.

200 KM/ÓRA SEBESSÉGNÉL ŰGYESM NAGYON NÉZEL BILLEN...

Bár több ezres nézőközönségű stadionokban versenyzünk, a tomboló nézőket nem nagyon fogjuk látni. Ugyanez a helyzet a lassan már megszokottá váló reklámstandokkal is – a Sports Car GT virtuális stadionjai meglehetősen spártaira sikeredtek... A verseny sebességére viszont talán épp emiatt nem lehet panaszkodni: ebben a játékban tényleg igazi sebességérzetünk lesz, ami nem mindig jellemző az autóversenyekre.

MONDTAM, HOGY FÉKEZZ...!

A Sports Car GT első ránézésre a kellemesebb irányítású autóversenyek közé tartozik, egészen addig, amíg észre nem vesszük, hogy már jön a fal... A vezetést sikerült teljesen realizáltsá várazsolni, anélkül, hogy fél percenként ille fejfel a készítő kedves szüleit emlegessük... Ellenfeleink elég keményen ránk tapadnak, elég egy rossz farolás, és máris az utolsó helyen találjuk magunk. Frustrációból tehát ebben a játékban is akad bőven, de azért a TOCA 2-höz szokott profi autósoknak szanatórium lesz...



VELEMÉNY

A játékra a spártai egyszerűség jellemző: igazából semmi olyan sincs benne, ami kiemelné az autóversenyek rengetegéből. Annak ellenére, hogy az engine nagyon jó lett (még sok autó között sem akadozik a grafika megjelenítése), játék többi része annyira unalmas, hogy játék közben egy idő után borzasztó ásitás vesz az emberen erő, ami 250 km/óra sebességnél végzetes lehet...

BAD SECTOR

72

TECHNIKAI FLENDŐ

RAJZOLÁSIKÉPZET P200 / 32 MB RAM / 256 MB HD
BOMBARDOZÁS C#
MULTIPLAYER 2-4 JÁTEKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGVILÁG
ÖSSZETÉTEL

ÖSSZEHASONLÍTÁS

VIPER RACING 250 88%
NEWMAN HARRIS RACING 250 88% 78%
NASCAR RACING 1999 250 73 78%

Actua Ice Hockey 2

Na, lökd a pakkot!

▼ Gremlin Interactive



Íme, mit is nyújt az új tizenkét sikerül-
e megérint az EA Sports szimulációs hegy-
menek a jégkorongjátékosok.

Gremlin Interactive a program megírását, a
mozgásokat, új elemekkel bővítette. A Mo-
tion Analysis EVA nevű motion capture rend-
szert alkalmazva tökéletesítették a virtuális
megjelenést. Először vérbeli játékosok
(a Pittsburgh Steelers csapatát működött közre a
kísérletben) mozgulatait rögzítették több
kamera segítségével, a virtuális testükre al-
kalman, majd a játékos megérintésére
„csontvázait” ábrázolták meg a számítógép. A vá-

zolat a felvett mozgásokkal ábrázolták.
Még a „csontváz” bevonatát a végleges mez-
zek textúráival.

Sajnos a magvalósításhoz egy-két apróbb hiba
csúszott. A játékosok harminc-negyven fokos
dőlésszögben koccoghatnak a jégre, ami egy-
hén szóval nem lehetetlen. Egy másik baki a
visszajátszó megtekintésekor jelentkezik. A
játékosok minden mozdul nélkül, észrevétlen
sebesseggel elmozdultak. Az is elég furcsa
lehet, hogy a csontváz ábrájával küzdök vagy
a meccset, sehol egy mosoly, ha jól öltöztet-
ted egy haragos vonás, ha ok kapnak gólt. De

→ csatlakozás, vándor-
bot a jégre. Azal minden
feltétel adott, hogy
egy órát hokizhassunk a
Gremlin Interactive jóvoltá-
ból. Az Actua Ice Hockey első
számunk nem túl lenyűgöző, ugyan a lo-
gót átalakította a programot, hogy mellő-
ellenfelé válik az NHL 99-nak.



SILVANION

Wah, ez az életünk is így lehetne
mindig, hogy itt egy pillan-
atnyi jó, de azért meg, ah-
hyanytól kezdve ahhoz
hogy a legutóbbi
levegő.

[illegible]

PC 89

Gondolatébresztő

Kalózok, másolók, rippelők

Előző számunkban már jeleztük, hogy ebben a hónapban a szoftverkalózkodással kapcsolatban fogunk „gondolatokat ébreszteni”. Ígéretünket most beváltjuk, azonban – mivel arra a véleményre jutottunk, hogy két oldal nagyon kevés a témának – következő számunkban a Fókuszban rovat keretein belül folytatjuk a most megkezdett eszmefuttatást. Így e havi Gondolatébresztőnkben csak egy átfogó jellegű felvezető cikket olvashattok, amelynek gondolatait a következő számban fejtjük ki részletesen – figyelembe véve a Ti reagálásaitokat is.

Körülbelül két hónappal ezelőtt nagy port vert fel egy nyomozás-sorozat, amelynek során a pécsi rendőrség 91 magánszemélynél tartott házkutatást, számítógépeket és több száz másolt CD-t lefoglalva. A magyarországi játékos-társadalom egy emberként hördült fel az eset kapcsán, és hirtelen rádöbrentünk: a szoftverhamisítás ma már Magyarországon is olyan következményeket vonhat maga után, mint nyugaton (sőt!). A probléma tehát soha nem volt még ennyire aktuális, ezért utánajártunk a lopott programokkal (vagy ahogy a köznyelv nevezi: kalózmásolatokkal) kapcsolatos tényeknek, hiedelmeknek és tévhiteknek. Most csak nagy vonalakban ismertjük vizsgálódásaink eredményét, következő számunkban egy kicsit terjedelmesebben is kifejtve az alábbiakat.

MÍERT?

A kalózkodással kapcsolatban felmerülő első és legfontosabb kérdés, hogy mi motiválja az embereket arra, hogy másolt programokat vegyenek (vagy eladjanak), és ezzel tulajdonképpen a törvény betűje szerint bűncsele-

ményt kövessenek el. A válasz teljesen nyilvánvaló: a szoftverek magas ára a kiváltó ok. Elvégre nem mindenkinek van pénze megvenni egy megjelenésekor 10 000 forint körüli összegbe kerülő új játékokat, egy diák pedig nem is álmodhat egy Microsoft Office-ról, holott lehetséges, hogy a szakdolgozata elkészítéséhez szüksége lenne rá. Ezeket az érveket nagyon is meg lehet érteni, ám a kifogások nem széplítik a lopás tényét. Egy program ugyanis azért kerül öt-, tíz- vagy százezer forintba, mert valaki annak a programnak az elkészítésére súlyos (dollár)milliókat áldozott, fizetett több tucat programfejlesztőt, és finanszírozta az akár évekig tartó munkát. Ebből következik: ha valaki szoftvert másol ahelyett, hogy megvenné, azzal a program készítőit egyszerűen nem fizeti meg. Be kell látni, a szoftver egy költséges folyamat költséges végeredménye, amely soha nem kerül annyiba, mint a másolt CD + a másolás ára (egy új játékot soha nem lehet majd egy-két ezer forintot áron megvenni, ahogy egy Wordre sem fognak négy számjegyű ár-cédulát ragasztani). Ebből rögtön

KIK ÉS HOGYAN?

Nyilvánvaló, hogy kalóz és kalóz között különbséget kell tenni, mert ahogy a szoftverhamisításnak is vannak különböző fokozatai, úgy a kalózkodás is meg lehet határozni egy-egy jól felismerhető sztereotípiát. A legkevesebb kárt okozó (viszont a legnagyobb számban előforduló) kalózok az egyszerű másolók, akik havonta egy-két programot átiratnak maguknak, mert nem telik nekik az eredetire. Őket követik a szenvedélyes gyűjtők, akik szinte minden megjelenő szórakoztató szoftvert megszereznek másolt vagy feltört formában, attól függetlenül, hogy havi 15-20 játékot nem tudnak végigjátszani egy hónap alatt (ők már megtehetnék, hogy a 15-20 másolat árából meg-



tón levonhatjuk a konklúziót, hogy amíg szoftverek jelennek meg, addig lesznek kalózok is, és természetesen addig lesznek olyan szervezetek, amelyek a szoftverhamisítás ellen harcolnak...

vegyenek egy vagy két eredeti programot). Ezután a dealerek következnek, akik már komoly bűncselekményt követnek el azzal, hogy megszerzett programjaikat bárkinél lemásolják, aki hajlandó fizetni érte egy kisebb összeget (ami a programok bolti árának csak a töredéke). A sort a crackerek zárják: ők feltörik a programok védelmét, és úgynevezett rippelt verziót készítenek belőlük (= olyan verzió, amely csak a játékhoz szükséges leglényegesebb elemeket tartalmazza, de például zenét és átvétető animációkat nem). A rippelt program ezért mindig kevesebb helyet foglal a CD-n, mint az eredeti, ám jóval kevésbé élvezhető). Működésük eredményét aztán megosztják a nagyközönséggel oly módon, hogy egy illegális BBS-re vagy egy Internet-oldalra felpolcolják az úgynevezett warez-t. Talán nem meglepő, hogy a játékforgalmazóknak a legnagyobb kárt a dealerek és a crackerek okozzák. Ez a két csoport ugyanis nem csupán saját használatra másol, hanem terjesztésre is, és nem kényszerből, hanem

nyereségvágyból és/vagy kivagyiságból végzik illegális sokszorosítást. És bár kis hazánkban a közép-kelet európai átlaghoz képest viszonylag jó a helyzet (nálunk a BSA egy évvel ezelőtti jelentése szerint 58 százalékos a kalózszoftverek aránya, míg például Bulgáriában és Oroszországban ez a szám jócskán 90 felett van...), a gyorsan növekvő magyar piacnak igen komoly (tíz-, százmilliókban mérhető) veszteséget okoznak a nagyüzemben másolók és a crackerek. A szoftverterjesztők azonban nem nézik tétlenül, hogy meglopják őket...

MEDDIG?

Meddig lehet még büntetlenül kalózkodni Magyarországon? Minden jel arra mutat, hogy már nem sokáig... A hazai bűnüldöző szervek kezdik komolyan venni a számítógépes bűnözés formáit (így a kalózkodást is), és az üzletlajdosok egyre erősebben képesek érvényesíteni érdekeiket. Hamarosan már nem lesz „biztonságos” Expressben CD-másolat hirdetni, egy-egy kalózhalózat felgöngyölítésével pedig megszűnhet az esetleges vevők beszerzési forrása. Ugyanakkor a játékkidávok is igyekeznek egyre több védelmet építeni a programokba, próbálják egyre nehezebben kivitelezhetővé tenni a másolást (eddig azonban még nemigen alkottak feltörhetetlen védelmet). Ráadásul a játékipiac jövője az

terek, képregények) adnak, a régebbi, úgynevezett budget kategóriás játékokat pedig egy új program árához képes lényegesen olcsóbban (2-4 ezer forintért) árulják. És akkor még nem is beszélünk a több játékot tartalmazó gyűjteményekről, amelyekhez szintén jutányos áron juthat hozzá a vásárló (most éppen a Total Annihilationt és két kiegészítőjét lehet megvásárolni az összes gépkönyvvel és egy háromszáz oldalas útmutatóval együtt, díszdobozban hétezer forintért). A változást tehát már lehet érezni, azonban korai lenne megjósolni mindennek az eredményét, mert a magyar piacon még sok a bizonytalan tényező (nagyon hiányzik például egy, a MAHASZ-hoz hasonló összefogó szervezet, amely képviselné a terjesztők érdekeit).

ZÁRSÓ

Végzőként – szokás szerint – saját véleményemet osztom meg Veletek. És egy olyan helyzettel lennék elégedett, amelyet ma a hanghordozók piacán tapasztalhatunk. Szükség lenne egy jól és klorítottan működő, a BSA-hoz hasonló multimédia-szövetségre, amely kifejezetten a szórakoztató szoftverekre specializálna magát, és a hatóságokkal együttműködve harcolna a crackerek és a nagyüzemi sokszorosítás ellen. A kis tételben, csak és kizárólag saját használatra másolókat azonban szerintem békén kellene hagyni (a MAHASZ sem az otthon másolókat üldözi – holott a törvény betűje szerint ők sem ártatlanok –, hanem az illegális kazettahamisítókat). Nyugaton egyébként ez a filozófia dívik, mert a szoftverkiadók befelták, hogy a kalózkodásnak paradox módon van pozitív oldala is: egy-egy program több emberhez jut el, és

ez egy bizonyos szintig nagyobb reklámtérrel bír, mint amekkora veszteséget okoz (kipróbálás után többen megveszik az eredeti programot, ha tetszik nekik). Sokáig hihettünk benne, hogy ezen az úton haladunk, a pécsei eset azonban megrendítette a jövőbe vetett bizalmat. A magánszemélyeknél tartott házkutatások, valamint a nyomozást vezető századosnő egy nyilatkozata, amelyben gyakorlatilag egy kalap alá vette az egyszerű szoftvermásolókat és a kábítószerekkereskedőt, nem sok jót ígér...

A pécsei esetről (és sok egyéb másról) szó esik még következő számunkban, elmondja a véleményét a rendőrségtől és a BSA-tól kezdve az egyszerű crackrig és a dealerig mindenki – addig is várjuk leveleiteket, véleményeket a szoftverhamisításról. Viszlát júniusban, és vigyázatok magatokra... ☺

STÓKI

Levelezés

SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27

▼ GYÓRI FERENC

Tisztelt Szerkesztőség!
Segítségét szeretnék kérni önökötől két problémám megoldásához.

Segítünk, amiben csak tudunk, és ha megengedett, én tegeződve folytatom a levelet.

1. Szakdolgozatot a virtuális erőszakról írom...

Milyen szakon? Erőszakon? ☺

...mivel erről a témáról eddig leginkább pszichológusok nyilatkoztak, meglehetősen sötét jövőt festve.

Nem mindegyik látja ilyen aggasztónak a helyzetet. A mai napig nem dőlt el, hogy pl. a TV-ben lárt agresszió negatív (utánzást kiváltó) hatása mellett milyen pozitív hatása van/lehet. Például az, hogy levelet a feszültséget. Van egy barátom, aki ha nagyon felhúzza magát, leül Quake-ezni és megnyugszik tőle. Segít, hogy eltérje a gondolatait. Ha részletesebben érdekel a téma, tudok szakirodallommal segíteni.

Szeretném a „másik oldalt” is megosztogatni. Az 1998/4-es ZED-ben olvasott cikk és későbbi folytatásai kiváló anyagok lennének, ha hozzáférhetnének. És amennyiben nincs jogi akadály, a cikkekre érkező reagálásokat is. Természetesen az anyag nem kerül médiaforgalomba, csupán vizsgamunkaként jelenik meg.

Úgy tudom, hogy Stóki megkapta a leveledet, és gondolom, már válaszolt is rá. Valószínű, hogy másokat is érdekelne a munkád, szívesen adunk helyet a ZED-ben.

2. Nyilván túltengő egóm az oka, de úgy vélem van egy-két olyan ötletem, amiből kellemes játékok programok keletkezhetnek. Egyetlen aprócska problémám, hogy nem tudok programozni, rajzolni, zenét szerezni, nincs pénzem és nincsenek olyan haverjaim, akik képesek megírni a programot. Az ilyen alakokat - úgy vélem - gagmannek vagy designernek nevezik (rosszabb esetben töketlennek). Ezért próbálok egy csapatot találni, aki meg tudja és akarja írni a nagyszerű/fenomenális/piramidális ötleteimen alapuló játékokat. Hálás lennék, ha megadnák ambiciózus magyar csoportok elérési számát/címét, vagy olyanokét, akiket érdekelhet egy real time stratégia vagy egy helikopter szimulátor. Előre is köszönöm a segítségüket.

Sziasztok! Itt a nyár, a meleg és a napsütés. Kitartás, nem sokára az iskolának is vége egy időre, és aki dolgozik, az se aggódjon nagyon, mert néhány hétre elmehet szabadságra. Meg a főnök is elmegy szabadságra, és ez már majdnem ugyanolyan jó. A nyár első Levelezése kicsit vegyes, talán kicsit csapongó is. Mindenki válogasson kedvére benne.

Hallottátok. Aki szívesen társulna, jelentkezzen, összehozunk Titeket!

▼ LORD AZGOROTH

Írtatok kicsit nagyobb terjedelemben a játékokról! A tartalomra sem szokott semmi kivételalóm lenni, de egy pár dolog: Tíz oldal nem sok egy kicsit egy témáról (11. szám, háborús stratégia)? Tudom, hogy fontos a téma (én is szerettem a stratégiát, amíg tudott újat nyújtani - kb. a Dune 2-ig), de nem hiszem, hogy valamiről ennyit kellene írni. Főleg, ha úgy gondoltátok, hogy minden témát megpróbáltok boncolgatni. Én az egészet átlapoztam. Szerintem fölösleges volt az újság drága lapjait pazarolni.

■ CD-n bőven elért volna a cikk.

Na most akkor mit is csináljunk? Ígünk nagyobb terjedelemben, de azért ne tiz oldal. A Fókuszban azért írunk ennyit, mert az a cél, hogy egy témát nagyon alaposan körbejárjunk. Máskor majd más téma lesz, reméljük, az jobban érdekli majd Téged.

Igen csak jó lenne, ha egy pár képet (a nagyobbakat) ráraáknátok a CD-re, mert pl. ■ Myth II. Soulblighter képen le voltam akadva, jól mutatna a falamon, de nem nyírbálom szét a ZEDet.

Képekről is posztjerekről majd mindjárt lesz szó

A gyorsítókétyás cikkről csak annyit, hogy közli én csóró főslis vagyok, nincs Penti-II Stílliósom, nincs 9999 ~ 898998788terrabyte

50000000 Thz-es memmel, és persze nincs BX-es alaplapom sem, így a cikk többnyire csak annak szól, akinek az ördög tudja honnan, de kisebb vagyona van. Én eddig úgy gondoltam, nincs szar gépem (MMX166 250-re húzva, 64SD, Riva128 - sk pénzéből), de az ilyen cikket olvasva igencsak elszégyelem magam. Jó lenne, ha legalább referenciaképpen egy átlagos gépen is kipróbálnátok a dolgokat. Cikklőirók szerint olyan gépen érdemes tesztelni, amin jól megy egy játék. Leírnék, hogy milyen hardver ajánlott hozzá, ezzel megakadályozzuk a kellemetlen meglepetéseket.

▼ FRANKIE

Egy posztet beletehetnétek az újságba. Mondjuk egy Lara Croft félet. Ez

rendkívül megdobná a példányszámot szerintem, hiszen millióan ismerik a híres Tomb Raider sorozatot.

Várható a poszter, bár azt nem ígértem, hogy Lara lesz rajta. Hancu szerint előléthatólag ezentúl két-három számonként várható poszter vagy teljes játék a CD-n.

▼ PREDATOR

Hol is kezdjem...hódolatom! Ha lehet, minden hónapban írnek egy kritikát az újságról. Mivel most március van, ezért a februári számról írok.

OK, csak sajnos néha ekkora késéssel tud bekerülni a Levelezésbe.

A CD-melléklet kapacitását én jobban kihasználnám...

Mit értes ez alatt? Hogyan használnád ki jobban?

Nagy meglepi volt, amikor megláttam a patchek között a Fallout 2 hibáinak kijavító patchet.

Nagy hűhó levenni az Internetről...

Gondoltunk azokra is, akikről nem karnyújtásnyi távolságra van az Internet.

Mi az igazi neved?

Zed.

Vagy talán fantázia születménye vagy?

Úgy érzed, hogy egy fantáziával levelezel?

▼ ARCHIE

Egy helyreigazítás: A félreértések elkerülése miatt: természetesen nem várható el, hogy mindenki tisztában legyen a rögbi, az amerikai és az ausztrál futball közötti különbséggel. De az a mondat, hogy „Az AFL 99-ben az amerikai futball szabályai szerint játszhatunk...” egy olyan kiértékelés, mintha valaki azt mondaná, hogy az NBA egy olyan kosárlabda liga, ahol a kézilabda szabályai szerint játszhatunk. Remélem, nem sértődtek meg.

▼ SZIRÁNYI ANDRÁS

Mi a helyzet azzal, hogy a CD-khez készítenek CD borítót?

Továbbra is szerepel a terveink között.

Mi történt újabban a 69 könyvtárral? Jogi problémák miatt „átszerveződött”.

Továbbra is várjuk leveleteket a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben,

▼ PAPP LÁSZLÓ GÁBOR

Szeretném megkérdezni, hogy egy levél mennyi idő múlva kerül bele az újságba?

Néhá hónapok múlva.

A következő levél egy remek példa erre.

▼ DRAKE

Miután elolvastam a novemberi számot, úgy döntöttem, írok egy e-mailt, mivel lenne néhány építő javaslatom az újsággal kapcsolatban. Az egyik konkrétan a novemberi számmal kapcsolatos, mivel se az én, se az ismerőseim tetszését nem nyerte el az a bizonyos F.F.7 cikk, amely tíz oldalon jelent meg. Ennek oka az, hogy közülünk senki sem egy F.F. megszálott. Ennek ellenére néhány oldalt még kibírtunk volna, de azért tíz oldal kicsit sok volt. Tőlem elfért volna a CD-n is.

Az a néhány ezer ember, akik kedvéért bekerült az újságba az a tíz oldal, nem biztos, hogy örült volna annak, hogy mindezt monitorra guvadt szemmel kell elolvasnia.

Ismét hardver...Tudom, hogy ez nem egy hardveres újság, de nem ártana a havi 3-4 oldal helyett kicsit több hardver oldal is, mivel nagyon sok olyan ember van, akinek kellene egy kis felvilágosítás. Időnként olyan dolgokat hallok ebben a témában, hogy a hajam égnek áll.

A Hardver-rovat oldalszáma folyamatosan emelkedik, májusban pl. 12 oldalas Cebit-róport volt, és ezentűl sem lesz másképp, mivel most már van rá elég helyünk.

▼ ISMÉT DRAKE

Már megint én akadékoskodom, mert rájöttem, hogy nem is volt olyan hosszú az első levelem ☺. Akkor kirúgtak a számítógépeimből, vége volt az órának. Nagy Descent-rajongó vagyok, úgyhogy itt van most a várolistám: Descent 3, Descent 3... Dungeon Keeper 2, Heroes of M&M 3, Diablo2.

A Descent 3 mostanában jelenik meg, a Dungeon Keeper II-nek állítólag már júliusban örülhetünk, a Diablo2 júniusra ígérték, de amikor e sorokat írom, még a legoptimistább becslések szerint is inkább csak szeptember körül számíthatunk rá.

▼ NORBESZ

Nagyon tetszett a ZED/12 69. oldalán található „kőbőrű hölgy akváriummal”, ám nagy sajnálattal nem volt fenn a CD-n.

A homepage-ünkön megtalálod a többi hasonló képpel együtt.

vagy e-mailen keresztül a pced@zed.hu-n.



▼ GABRIO

Írjatok arról, hogy megy ez az e-mailes levelezés nálatok. Hány levelet kaptok, hány Zed író olvassa, meg ilyesmi érdekelne.

Rengeteg levelet kapunk. Minden akkórának lehet levelet küldeni a akkíró neve@zed.hu címre, ezeket ők olvassák el. A mindenféle játékkal kapcsolatos kérdéseket valaki, aki tudja, mindig megválaszolja. A maradék általános, illetve a személy szerint nekem szóló levelek jutnak el hozzám, és a válaszok a Levelezésben kapnak helyet

▼ KELEMEN ZOLTÁN (KELI)

Megihletődtem Alantól, kapaszkodjatok ☺.

Ha valaki nem emlékezne, Alan egy igen hosszú levéllel lepett meg minket, ami a márciusi számban jelent meg.

Gondolatelbresztő: Valami szerintem is van abban, hogy túl sok „negatív befolyás” éri a mi gyerekeket, azaz minket ☺. De azt, hogy dolgokat betiltsák, kissé túlzás szerintem. Jó, én is szubjektív vagyok, mert a Carma veszhet, de szerintem a GTA nagyon korrekt. Bár nem tudom, másra milyen hatással van, szerintem a grafikája valahogy oldja azt, hogy na, én most halálra lődözök embereket.

Született gyilkosok: szerintem az a film önmaga egy nagy Gondolatelbresztő. Pont az volt vele a szándék, hogy „vegýeték már észre, mit csinál” a társadalom saját bűnöiseiből”.

3dfx: osztoom Alan véleményét. Kijön a Quake3 és majd az lesz a sztori, hogy „te, mikor szembetjött velem az a szörny, láttam, ahogy a lenslære felcsillant a gonosz szemében”. Kérdem én, hányszor láttál az utcán lenslære-effektust. Tudom, azt a kamera lencsén át lehet látni, de akkor a TV-ben mikor láttál utoljára?

▼ IRON

Egy ideje én is előfizető vagyok és engem is érint a mostani akció, amiben egy teljes CD-s játékot kap a kedves előfizető. Nem mintha emiatt fizetnem volna elő, de szerintem elég nagy * ilyen szar lejárt játékokat osztogatni.

Gondolom, szimpatikusabb megoldás lenne, ha minden előfizető kapna egy kártyát, amivel bemehet a hozzá legközelebb levő boltba, és a kártyáért cserébe hazavihetné bármelyik játékot, a számlát meg elküldik a ZED-nek...

Akkor már inkább ne hirdették volna meg ezt az akciót.

Ha a meglepetés, amit mi össze tudunk hozni nem elég Neked, akkor nyugodtan küldd vissza, tudunk egy csomó embert, aki tudna örülni neki.

Bár most valamennyivel javult a helyzet, már a Zed évkönyvet is lehet választani. Ez az első ZED évkönyvnek felel meg, ami Extra néven jelent meg még tavaly?

Igen.

Mi ez az újság hátulján hirdetett Zed Extra 2? Ez lenne az előfizetésemhez járó ZED 99 évkönyv? Vagy az Extra 2-t külön kell megvennem?

Igen, külön meg kell venni. Az a bizonyos Évkönyv ez év novemberében kell megjeljen.

A régebbi lapszámok megszerzésével, játék el nem indulási problémákkal stb. kapcsolatban nézzétek meg a Zed FAQ-t!

▼ ZÁICSEK BALÁZS

Hogy a fene egye meg..., hogy lehettek ennyire hülyék? A cd-n rendesen meg lehetett találni mindent, most alig lehet az internettel az írást a játékokról elolvasni. Az oké, hogy az egyik hónapban nincs kalandjáték, de akkor a következő hónapban mi az, hogy csak azért nem tették fel a cédére egyet sem mert nincs említésre méltó. Egy kalandjátékszerelmesnek egy hónap elvonási tüneteit még a lepcsőkésőbb kalandjáték is öröm. Kérlek tegyél be a levelezésbe hátha a velem egygondolkodásuk között viszhangra talál.

Nos, remélhetőleg egyedül vagy azzal a véleményeddel, hogy mi vagyunk a hülyék, mert a játékfejlesztő cégek nem látnak fantáziát a kalandjátékok készítésében. Hidd el, örülnénk, ha több kalandjátékot tehetnénk a CD-re...

Heroes of the Real-time World

avagy: valós időben élünk...

Máj of the Bihóder Átkok földjén



z Univerzum tényleg hatalmas hely. Az ember nem is gondolná, hogy mekkora. Jobban tesszük, ha nem is próbálunk belemenni ennek taglalásába, csak jegyezzük meg annyit, hogy az Univerzum, az bizony egy hatalmas nagy hely.

Sok helyen vannak még elmaradott tartományok, ahol az állandó lakosok még mindig csak a tűz megőrzésének bonyolult feladatánál tartanak. Szerencsére ez többnyire nem jellemző, másutt ezen azért már sikerült túljutni. A legjellemzőbbek az úgynevezett egybolygós Naprendszerek, egy kontinenssel a bolygón. Az érdekességük, hogy megálltak az evolúció és a civilizáció fejlődésének egy bizonyos szakaszán, és az istennek nem hajlandók továbbfejleszteni, ahogy azt egy teljesen normális világban elvárhatná tőlük az ember. Csak-hogy egy-két név is felmerüljön, gondolhatunk ilyenkor Nevre, Víz-májvárára, a Sötét Nap birodalmára és még sorolhatnánk ezzerrel. Hogy mi a közös bennük? Mindegyik üzletet csinált a kalandozásból. De beszéljünk inkább arról a helyről, ami minket érint, s amit mindenki csak úgy nevez: a Hősök Országá. Bizony, százaszorosra is kiérdemelte ezt a nevet magának. Hogy konkrétan hol helyezkedik el az Univerzumban, azt senki sem tudja, ennek ellenére nap, mint nap kalandozók ezrei lepik el a kontinenst, mindenféle átszellemült, túlon-túli dolgokról hadoválva. A Hősök Országá elnyert mindenféle rekordot, amit csak egy bolygó elnyerhet: eddig (most a második antikrisztus után vagyunk 1300 évvel) 265 347-szer menekült meg a világ a végső pusztulásos összeomlástól, ami figyelemre méltó számadat, ha azt vesszük, hogy legtöbbször a lakoságnak fogalma sem volt róla, miféle veszély fenyegeti őket, de még az őket megmenteni igyekvő hősöknek sem túl gyakran, nekik a veszély általában néhány

Válaszd a harcot, válaszd a mágiát, válaszd a rohamból dupla sebést, a szörnyeket és a tapasztalatot, válaszd a kincseket, drágaköveket, elektromos gumikalandozókat, a mithrill-teljes vérteteket. Válaszd a fegyveres specializációt és a mindenre elszánt szent ereklyéket.

Válaszd meg a partitagokat. Válassz erőbónuszt, és kérdezd meg egy vasárnap reggel, hogy ki a fene vagy! Élj pusztán zavaró körülményként karaktereid számára, akiket azért nemzettél, hogy magadat helyettesítsd. Válaszd a jövőt. Válaszd az életet. De miért akarnék ilyesmit tenni?

Úgy döntöttem, hogy nem választom az életet.

Mást választottam. Hogy mi az oka? Nincsen semmi oka.

Kinek van szüksége okokra, ha a szerepjátékot választotta?



vörös bundás szörnyeteg formájában vett fel anyagi formát. Na igen, a szörnyek. Mint már említettük, kalandozók, hősök, lovagok, mágusok, harcosok és slegeppik naponta lepik el ezt a jobb sorsra érdemes világot. Mit csinálnak a hősök? Hát, amit tudnak: hősöködnek. Megmentik a királylányt a bősze vörös sárkány karmaiból, levágják a falut veszélyeztető ork hordákat, kiirtják a trollokat a barlangokból, végeznek az óriás tengeri rákkal, elpusztítják a hegyekben élő griffeket.

Összegezve: ennyi kalandozóhoz bizony jó sok szörny kell, hogy elégedettek legyenek. Számszerűleg 1 kalandozóhoz körülbelül 2-300 kis méretű, 30-40 közepes, és 3-4 nagy, 2 óriási és 1 gigantikus méretű szörnyeteg kell. Hogy mindezt ki lehetne elégeitni, sokan fognak mostanában szörnyek tenyésztésébe. Bizony, a kalandozó-piac elanyagiasodott. Egyre több és több szörnyet kell gyártania a szerencsétlen őstermelőknek, hogy majd a kalandozóknak legyen mitől megvédenie a szerencsétlen őstermelőket, akik ráadásul ezért még a kalandozóknak fizetnek is – nem is rosszul. Ahogy viszont egyre több és több szörnyet gyártanak, egyre több és több kalandozó érkezik, akiknek még több szörnyet kell majd gyártani. A helyi fiatal közzgazdászok ezt nevezik a szörnyetegek eseményhorizontjának fordítottan arányos rekurzív paradox megvalósításának.

(folytatjuk)

Netböngésző

Még egy kis Star Wars

<http://www.starwarsnet.com/>

Mostanra már lassan mindenkinek elege lehet az egyre több Csillagok háborúja infóból, de ez az oldal esetleg mégis tud valami újat adni. Akinek valami nem egészen tiszta eben a világban, itt nyugodtan megkeresheti. Ha meglátogatjuk a site-ot, rögtön a szemünk elé kerül egy igen hasznos keresőprogram. Ennek segítségével hamar megtalálhatunk olyan dolgokat, amelyek nincsenek meg linkben. Találhatunk információt droidokról, fegyverekről, képregényekről, könyvekről, és még sok hasznos dologról. A kidolgozás viszonylag jónak tekinthető az átlagos Internet oldalakhoz képest, nemcsak kinézetben, hanem ötletességben és egyediségben emelkedik ki a tömegből.

Nem vagy készen?

<http://www.cs.utah.edu/~gk/atwork>

Már sokan jártak úgy, hogy saját kis honlapukat készítették, de a kezdeti lelkesedés hamar elült, és az oldal bizony nem készült el a kitűzött határidőre. Ez az oldal abban segít, hogy megtaláld a Neked leginkább szimpatikus webet, amely a „fejlesztés alatt” feliratot viseli. Aki persze kicsit is ért a rajzoláshoz, az tud magának ilyen készíteni, azonban itt főként az ötletek és a kreativitás domborodnak ki, nem a szépség és a kidolgozottság. Találunk még néhány igen érdekes gif animációt is.

Egy kis poén

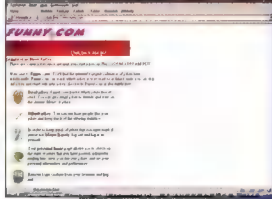
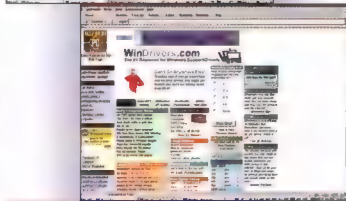
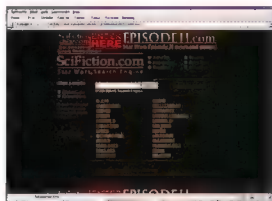
<http://www.funny.com/>

Ha valakinek kellene valamiről, vagy akár valakiről egy vicc, annak ez az oldal tettszen fog. Egy rövid és elég egyszerű regisztráció után egy hatalmas köteg válogatott poént kapunk. Az oldal egyik legfontosabb érdekessége, hogy ha le akarunk tölteni néhány viccet, akkor nem kell minden korábban is átmenni, csak az újonnan feltöltötteket is el lehet olvasni. Azt is meg lehet adni, hogy például szabadidő, számítógép, politika vagy ehhez hasonló témákban szeretnénk keresni. Ha valaki szeretne az örök mókamester képében tetszelegni ismerősei előtt, ez az oldal nagyon jó alapot biztosít ehhez.

Oscar-díj

<http://www.oscar.com>

Most, hogy túl vagyunk az idei Oscar-díjak átadásán, csak ellenőrizni lehet a nyertesek névsorát, illetve egyéb adataikat a hivatalos Oscar website-on. Ami az oldalban érdekesség, hogy itt nemcsak az aktuális évben lévő díjkiosztóról lehet olvasni, hanem



visszamenőlegesen is. Ha valaki bármít tudni szeretne az eddig nyert díjakról, jelöltekről, nyertesekről, az itt mindent megtalál. Az egyes információkat fotók is illusztrálják. Van egy keresőrendszer is az oldalakon, ami bármilyen információ keresését leegyszerűsíti. Ha egy színész nevére rákeresünk, kapunk egy listát az adatairól, valamint a vele kapcsolatos további Internet címekről.

Nem megy?

<http://www.windrivers.com>

Biztos mindenkinek volt már olyan gondja, hogy a Windows kiált valami nagyon ellenszerves hibaüzenetet, ha új hardvert akart telepíteni. Ekkor esetleg azt az ajánlatot kapjuk, hogy keressünk az adott szerkezethez megfelelő drivereket. Nos, erről az oldalról lehet szó ilyenkor, mint végső mentővár, itt mindenki megtalálja a neki megfelelő segédprogramokat. Ha valamint itt nem talál meg hardveréhez az ember, az valószínűleg nem is létezik. A keresésnél egy control panelhez hasonló oldal jelenik meg, így dolgunk igencsak leegyszerűsödik. Ha megtaláltuk, ami nekünk kell, automatikusan el tudunk menni az adott cég oldalára, ahol megjelenik a letöltés felirat – a többit pedig már mindenki tudja...

Szépítkezés

<http://www.galttech.com/>

Ha valaki nincs megelégedve Windowsának megjelenésével, annak mindenképpen érdemes ide ellátogatnia! Több ezer háttérter, hangot és hasonló dolgokat lehet itt találni, amiben aztán boldogan fulladozhat. Valamint igen hasznos, hogyha az ember már itt jár, letöltheti a legújabb játékok demóját és képeslapot küldhet ismerőseinek. Egy eléggé összetett oldalal állunk szembe, de nem kell tartani semmitől, hamar ki lehet igazodni rajta, hiszen az oldalon helyet kapott egy keresőprogram is, ami az oldal megismerését tovább segíti. Ha valakinek különleges kívánságai vannak, a keresőbe beírhatja ötleteit. Példának okáért, ha beírjuk a naplemente szót (persze angolul), akkor megjelennek az esetleges linkek, amit a kereső talált ebben a témában. Nekem a naplementére 11 helyet tudott mutatni. Persze nemcsak képeket, hanem hangokat, képernyővédőket, és még ki tudja mi minden más apróságot...

Cheat

Ha másképp már nem megy...

Sokak kérésének engedve feltámasztjuk ■ sokáig csak oldalak alján vegetáló, szétforgácsolt Cheat-rovatunkat. Ha egyik-másik kód esetleg többször próbálkozásra, kis- és nagybetűkkel, egybe és külön írva sem működne, nem kell pánikba esni: valószínűleg az adott játék egy másik verziójához való a kód (mások szoktak lenni ugyanis az európai és amerikai változat kódjai, a különböző demókéi szintén, néha még a hibajavító patch-ek is megváltoztatják a büvös levelezéseket). Ez persze nem vigasztal senkit, de sebal – megmarad a játék nyújtotta kihívás... ☺

ARMY MEN 2

Lépjünk be a Message módba a '1' billentyű lenyomásával, majd írjuk be: „luhen all else fails...”. (gy aktiválhatjuk a következő kódokat:

!i give up Újrakezdjük az adott szintet
!veni vidi vinci Átugorunk az aktuális szintet
!night of the walking dead Az ellenfelek zombikká válnak
!god of gamblers Egy véletlenszerűen kiválasztott tárgyat kapunk
!geronimo! 12 Air Strike-ot kapunk
!beautiful nikita Végtelen lőszer a mesterséges puskához
!smorfs Kék színű egyenruhát kapunk
!metal sheeting Szürke színű egyenruhát kapunk
!shrink wrap Drapp színű egyenruhát kapunk
!gnomish inventions Plusz robbanóanyagot kapunk
!no rocket launcher Végtelen munió a rakétavetőhöz
!village people Végtelen munió a lángszóróhoz
!i have a rock Végtelen mennyiségű kézigranát
!spidey senses tingling
!santini A térkép megmutatja az összes ellenfél helyét
!santini Sérthetetlenség

ACTUA SOCCER 3

A titkos csapatokat a következő módszerrel csalogathatjuk elő: a címképernyőn nyomjuk le az Enter, írjuk be az alábbi kódok valamelyikét, majd újra Enter.



spit n spin
tff hobby
bin man
london girls
shame
no thanks
yes please
chip butty
cpu spud
double trouble
wide boys

Actua Soccer Web
Boat Racers
Food Group
Arsenal Ladies
Doncaster Rovers
Top 50 Babes 2
Top 50 Babes 1
Virtual Blades
Pattis Shandi Men
Gremlin Staff 2
Gremlin Staff 1

candy man
shadwell town
miss wilko
flagstoning
lee the pig
sink or swim
impossibility
ozone layer
grim reaper
metal heads
i made this
sexy football
rule britania
egg chasers
bald fritz
valley boys
diamond lights
duncnnonore
men in tights
barmy army
emmersons woe
lady godiva
dell boys
fash the cash
down the toon
bit of claret
fruit n veg
wright buy
ram raiders
tea total
brenners boot
scouse perms
foreign legion
down down down
sir matt

Dicks Pick N Mix
The Hardmen
Dud's Spuds
Fighting Forth
Heavenly HTFC
Ledbury FC
Maddness Friday
Greenhouse Test
Skellington United
Cyborg Rovers
FC Gremlin
Shearer XXX
5 Nations Select
Wigan 98-98
Classic Ipswitch
Chalton Stars
Best of Spurs
Evertson Stars
Forest Stars
Wednesday Stars
Boro Stars
Coventry Stars
Soton Stars
Dons Stars
Newcastle Stars
Villa Stars
Leicester Stars
West Ham Stars
Derby Stars
Arsenal 70-90
Leeds Stars
Liverpool 77-98
Chelsea Stars
Blackburn 94-95
Busby Babes

DELTA FORCE

Játék közben a '1' billentyű segítségével hívjuk le a konzolt, ahol a következő családok alkalmazására nyílik lehetőségünk:

!will survive Isten mód
takeittothelimit Feltölti a lőszerkészletet
hitmewithyourbestshot
A gépi ellenfél a legmagasabb szintre ugrik

DESCENT 3 DEMO

Játék közben alkalmazhatjuk az alábbi kódokat:

yummyfunyon Sérthetetlenség
blimblebest Feltölti a pajzsunkat, az energiánkat és megkapjuk az összes fegyvert
freelutp Megöli az összes ellenfelet
mighyaphrodite Álcázás

EXTREME G2

A verseny kezdete előtt változtassuk meg a nevünket az alábbiak valamelyikére a családok előhívásához:

neutron A verseny ■ Tron című filmre emlékeztető stílusban zajlik
nitroid Végtelen mennyiségű Nitro
misplace Jobb fegyvereket kapunk
mistake Végtelen mennyiségű rakéta
2064 Futurisztikus járművek
xxx Felgyorsul a játék

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Játék közben gépeljük be a GONZO1982 szót, és máris aktiválhatóvá válnak a következő cheatek:

[Shif] + [V] Láthatatlanná válunk az ellenség számára
[Shif] + [X] Teleportálás (az égerrel jelölhetjük ki a célterületet)
[Ctrl] + [I] Sérthetetlenség
[Ctrl] + [Shif] + [N] Megnyerjük a küldetést



HEROES OF MIGHT AND MAGIC III



Játék közben nyomjunk Tabot, majd a következő csaló kódokat alkalmazhatjuk:

nwconlyamodei Minden épületet megkapunk a várunkban
nwctrojanrabbit Azonnal megnyerjük az adott pályát
nwcavertingoureyes 35 Arkanlyalt kap ■ hősünk
nwcanioch Elsősegély-sátrat, ballisztát és muniócs szekeret kapunk
nwciogbetter Hősünk egy szinttel fejlebb ugrik

nwcocastleantrax Hősünk Szerencse tulajdonsága a maximumra ugrik
 nwcocconuts Hősünk végtelen mozgási lehetőséget kap
 nwmuchrejoicing Seregeink maximális morált kapnak
 nwcgeneraldirection Megkapjuk a teljes térképet
 nwctim Hősünk megkapja az összes varázslatot, és hozzá 999 manapontot

KINGPIN DEMO

A játékot a „+ developer 1” paraméterrel indítsuk! Nyomjuk meg játék közben a [Enter] billentyűt a konzol eléréséhez, majd a következő kódokkal élhetünk:

god	Isten mód
noclip	Falonátjárás
give all	Minden tárgyat megkapunk
bullets [mennyiség]	Műnició ■ pisztolyhoz
shells [mennyiség]	Műnició ■ shotgunhoz
give ammo	Feltölti ■ teljes lőszerkészletet
crowbar	Megkapjuk ■ feszítővasat
pistol	Megkapjuk ■ pisztolyt
shotgun	Megkapjuk ■ shotgun
flamethrower	Megkapjuk ■ lángszórót
give weapons	Megkapunk minden fegyvert
cash [mennyiség]	Kapunk némi készpénzt
give health	Növekszik egészségpontjaink száma
key1-10	Megkapjuk az egyes kulcsokat

MYTH II: SOULBLIGHTER

A címképernyőn nyomjuk le a [Shift]-et, és így válasszuk ki a New Game opciót – így már kezdésnél bármelyik helyszínt kiudaszthatjuk.

RAILROAD TYCOON II



Nyomjunk [Tab]-ot játék közben, ekkor a képernyő alján egy zöld kurzor jelenik meg. Itt gépelhetjük be a csáló kódokat:

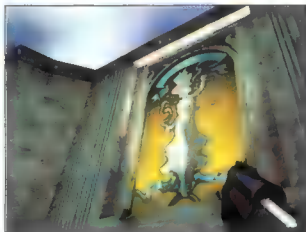
viagra	A városok gyorsabban fejlődnek
bigfootgold	Megnyerjük a Gold küldetést
bigfootsilver	Megnyerjük a Silver küldetést
bigfootbronze	Megnyerjük a Bronze küldetést
bobo	Elvesztjük az aktuális pályát

show me trains	Megkapjuk az összes vonatot
amd103	Minden vonatunk AMD103-asá változik
king of the hill	Százmillió dollárt kapunk
cattle futures	Egymillió dollárt kapunk

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Játék közben az Enter lenyomásával nyithatjuk ki a konzol ablakát, ahol a következő családokra nyílik lehetőségünk:

csmlton	Engedélyezi a cheat kódok bevitelét
csywh	Isten mód
csguns	Minden fegyvert megkapunk



csammo	Feltöltődik ■ lőszerkészletünk
cshealth	Maximumra ugrik az egészségpontjaink száma
csshroud	Maximális egészséget és páncélzatot kapunk

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Játék közben a [Shift] + [K] billentyű-kombinációval lépünk be a térképszerűszerkesztőbe – aktivizálhatjuk az alábbi családokat:

Shn + [1] [F] [5] [1]
 Shn + [1] [F] [2] [1]

[V]

Shn + [1] [F] [6] [1]
 Shn + [1] [F] [6] [1]

Élváltás
 Új technológia kifejlesztése
 Megkapjuk a teljes térképet
 Az ellenfél kiiktatása
 Megnézhetjük ■ játékban szereplő animációkat

TOCA 2

A következő kódokat használhatjuk verseny közben (ha sikerült, a „cheat mode enabled” mondatot hallhatjuk):

DOUBLE	Az összes pályát megkapjuk
CARTASTIC	Az összes autót megkapjuk



TOPDOWN

OUCH

HIGHJUMP

SKATES

A Grand Theft Autohoz hasonló nézetet kapunk
 Carmageddon-stílusú játék
 Csökkentett gravitáció
 Turbo mód

TUROK II: SEEDS OF EVIL

A kódokat a játék folyamán bármikor alkalmazhatjuk.

TRONPEN

BIGBAMMOOLE

LILLIPUTIAN

PICASSO

Hősünk és az ellenfelek ormótlan, nagy végtagokat kapnak
 Mint az előző, csak nagy fejekkel
 Hősünk összemegy
 A képernyő tollrajz-stílust vesz fel

UPRISING 2

Játék közben az [M] billentyűvel kérjük ki a chat promptot, ahol begépelhetjük a cheat kódokat (Enter kell a végén nyomni).



chump	Sérthetetlen
dangerous	Végtelen mennyiségű fegyver
tuft ass	Szuper erősségű fegyverek
way no money	500 egységnyi pénzt kapunk
done	Azonnal megnyerjük a küldetést
stormy	Elered az eső
clearsky	Kitisztul az időjárás
flurry	Elkezd esni a hó

WARGASM

A szintkódok a következők:

1	CHEESE
2	TOAST
3	BUTTIES
4	KEBAB
5	GATEAUX

WAR OF THE WORLDS

Warmap vagy Battlemap módban használhatók a következő kódok:

ICOMEBACK	Minden fejlesztésünk azonnal sikerrel jár
PONYHUMANS	(csak Battlemap módban) Minden emberi lény meghal (csak Battlemap módban)
ATCHOOO	Minden marslakó meghal

Lands of Lore III

▼ Electronic Arts / Westwood Studios

Amilyen nehéz sorsa volt a boszorkányfattyú Luthernek – a Bölesesség Földje második részének hőse –, olyan kemény akadályokkal és ellenfelekkel kell szembenéznie most Copper Le Grének, Gladstone leendő urának. Bár barátai megbíznak benne, népe egyelőre gyanakvással tekint rá és ellenségei is szívesen eltennék láb alól. Ráadásul ha nem találja meg elveszett lelkét, hamarosan ő is követi balsorsú apját a sírba. Jobban teszi tehát, ha nem könnyelműsködik és nekiveselkedik a végigjátszásnak...



VÉGIGJÁTSZÁS

LANDS OF LORE III



1999 JÚNIUS

PC

ZEN

99

AZ IRÁNYÍTÁS

Coppert az egér és a billentyűzet segítségével irányíthatjuk: érdemes a mouselookot a vándorlás és a harcok során bekapcsolva hagyni (amolyan Quake-módra), és csak akkor kikapcsolni, ha valamilyen fontosabb tárgyat kell felvennünk, ajtót kinyitnunk, kapcsolókat használnunk stb. Leguggolni és oltárok elé letérdelni a C billentyű segítségével tudunk – szokjunk hozzá, sokszor lesz rá szükségünk!

GLADSTONE ERDEJE – BEVEZETŐ RÉSZ

Miután Copper feleszmél, feltűnik neki, hogy valami hiányzik testéből... Egy nagy

jó lenne, ha végre belépnének valamilyen szövetségbe, majd egy elegáns mozdulattal kipenderít az ajtón.

Kint megvizsgálhatjuk a különböző szövetségekről szóló tekercset, amit Dawntól kaptunk (papok, mágusok és harcosok szövetsége). Ahogy elstartunk az egykedvű katona mellett, egy régi barátunkba botlunk, aki egy – nem éppen legális – negyedik szövetségről beszél, a tolvajokról. Rajtuk áll, melyik céhbe lépünk be: akár mind ■ négyet választhatjuk, vagy egyiket sem – a játékot nélkülük is végig lehet vinni. Minél kevesebb céhet választunk, annál kevésbé oszlik meg fejlődésünk, és ha csak egyetlen egyhez csatlakozunk, akkor speciális küldetéseket is kapunk (a cikkben minden céh küldetési szerepelnek)...

toron és a „vesszőfutás-gépen” (csak akkor érdemes megtennünk, ha már beléptünk azokba a szövetség(ek)be, amely(ek)be akarunk). A vívásnál le kell győznünk három robotot (igazi fantasy sztori...) – az első kettő könnyű, a harmadik már keményebb dió: oldalazzunk gyorsan hozzá, majd üssük le oldalról (vagy hátulról, ha a tolvajcéhbe is beléptünk). A vesszőfutás különféle szimulált akadályokon való átjutást jelent: lezúduló kögölygek mellett kell átsiklanunk, „múláván” átugrálunk. Az utolsó akadályosornál lőjünk bele a jobb és bal oldali falakon levő célkelesztbe, majd ugorjunk rá ■ megjelenő platformokra. Ha készen vagyunk, egyik foglalkozásfajtánkból szintet lépünk. Ahányszor vé-



tisztáson találjuk magunkat – egyelőre mindenféle tárgy nélkül. Vegyük fel a közelben található könyvet – ebbe jegyezzük fel ■ velünk történteket. Vegyük fel a földön heverő hátizsákot, menjünk be ■ barlangba, amin fussunk is keresztül (út közben verjük le a pókhálóval körbefont hullákat és szedjük el a pénzüket). Egy apró vizeséhez értünk. Szedjük le a földön heverő kést és a könyvet. Majd szakszik szét a késsel a pókhálót, az érkező pókot pedig eljűk meg. Jussunk át a széthasadt pókhálón, menjünk nyugatra, ezután hamarosan megjelennek az örök, akik közlik velünk a szomorú hírt: atyánk két „szerető” testvérünkkel együtt a pokolkutyák martalékává lett...

GLADSTONE VÁRABAN – A KEZDETEK

Ájulásunkból arra ébredünk, hogy a szexis Dawn szolngat. Röviden vázolja az eseményeket: apánk és bátyjaink halottak, így mi vagyunk az egyedüli trónörökös – ezt azonban sajnos nem sokáig élvezzük, hacsak nem találjuk meg a pokolkutyák által kiszakított lelünkét. Dawn ugyan valamilyen varázslatot bocsátott ránk, amely segítségével életben maradtunk, de ez sajnos nem tart sokáig...

Segítségét egyelőre csak az előző részből jól ismert Dracae-től (az a nagydarab szarvaspatás szörny) kaphatunk. Dawn szerint először őt érdemes felkeresni. Azt is hozzátesszi:

Mielőtt végrehajtanánk ■ missziókat, erősödünk meg alaposan: ■ hordókban, ládákban elrejtve aranyat, élelmet, töröket találhatunk. Ha a papok céhe melletti kútból le-
szünk, egy hosszú kard és egy pajzs a jutalmunk.

A CÉHEK KÜLDETÉSEI

A különböző céhekhez csak akkor tudunk csatlakozni, ha először fizetünk egy aranyat és végrehajtunk egy egyszerű kezdőküldetést. Később, a játék során újabb feladatokat kaphatunk, de csak akkor, ha már elég magas szintűek vagyunk.

HARCOSOK – KEZDŐ KÜLDETÉS

Ha kifizettük az aranyat a céhmesternek, kapunk tőle egy kulcsot, ami az erdőben folydogáló folyó dokkjának kapuját nyitja. Feladatunk egyszerű: ki kell irtanunk a raktárt elárasztó patkányokat. Nem túl nehéz a dolog, a rágszáló nem túl harcias fajta... Az egyik ládában találunk egy íjpuskát, ami ugyan nem túl erős fegyver (lásd: a nagy vörös sárkány elleni harc a Vulkán világban...), de legalább gyorsan lehet utántölteni. Ha készen vagyunk, mehetünk is vissza a Harcosok céhmesteréhez, és máriss céhtagok vagyunk. Küldetést egyelőre nem kapunk, viszont gyakorolhatunk az alagsorban levő vívó-szimulá-

gimegyünk a vesszőfutáson és a vívópályán, annyiszor lépünk szintet: unalmas, de hasznos időtöltés...

MÁSODIK KÜLDETÉS

A harcosok következő küldetése elég „egyszerű”: a Pokolban kell győzedelmeskednünk. Ha ezt megtettük (egyébként is meg kell tennünk az egyik tükördarab felkutatásához), szintet lépünk, ezen kívül kinyílik az eddig zárt ajtó a felső emeleten.

HARMADIK KÜLDETÉS

A Jégvilágot kell újra átfésülnünk és mindenkit kiirtani, aki él és mozog.

PAPOK – KEZDŐ KÜLDETÉS

Finch, a helyi papok oroszos akcentusú rendfőnöke nem túl nehéz feladatot kér tőlünk: egy vaddisznót kell leölnünk és a húsát elhozni a rendjénél. Egy malacot rögtön találunk is az erdő bejáratánál, úgyhogy a bőlerrmunka után vigyük vissza a húst a paphoz, és máriss tagok vagyunk. Az oltár előtt is érdemes letérdelni...

MÁSODIK KÜLDETÉS

Finch-nek csak gyöngyönyekre van szüksége: ha már jártunk a Vulkánon és a Jégvilágban, akad nálunk bőven (hacsak nem dobáltuk el őket)...

HARMADIK KÜLDETÉS

A Napsütés Szívét kell a Vulkan világából megszerezni.

MÁGUSOK – KEZDŐ KÜLDETÉS

Úgy látszik, a mágusok rendjében nem Dawn az egyetlen bombázó: a nyitóküldetést a csinos Sion nevű leányzótol kapjuk. Átnyújt egy mágikus kristálybotot, amelyet egy portálon kell feltölteni. Mielőtt még mindenki rohanna a Dracale lakhelyén levőhöz, útközben forduljon be a helyi vulkánhoz, mert csak az itt található zöld portálon használhatjuk a botot... A portál megpróbál magába szívni: ne hagyjuk, amikor már a közvetlen közelébe értünk, kattintsunk a kristály alakúvá vált kur-

megmondja, melyik ör az. Ha megvan a kard, adjuk oda Elenának, és már szintet is léptünk.

HARMADIK KÜLDETÉS

Elena arra kér, hogy kaszaboljunk le néhány orkot. Menjünk ki Gladstone-ból a hátsó kapun. Ha most kinyitjuk térképünket, egy új területet láthatunk a kapu és az Alvilág között. Ballagjunk el ide, vágjuk le az orkokat, majd forduljunk vissza Elenához.

FAMILIÁRISOK:

„MONDD, TE KIT VÁLASZTANÁL...?” Mindegyik céhnél van egy ezekből az apró lényekből. Ha „felvesszük” őket, szorgosan mellettük repülnek és különböző módon

tusában nagyon erős, de mágia ellen labdába sem rüg.

TOLVÁJOK: SYRRUS, A MENYÉT

Ne írjuk le külseje alapján a meglehetősen idétlen kinézetű menyétet: villámgyorsan feltolhatja üres hátátáskánkat a különféle üzletekből lopott holmikkal. Syrrus kémként is remekül beválik: előrelopakodik és fontos információkkal szolgál az ellenfélről. Bár mind a mágia, mind a kézitusa terén meglehetősen gyenge, az ellenfél elől villámgyorsan meg tud lépni...

GLADSTONE VÁROSA

Ha választottunk magunknak céhet (vagy céheket), familiárist és elvégeztük a kezdőküldé-



zorral együtt, húzódjunk vissza és menjünk Sionhoz. Vagyunk egy Lesser Light és egy Lesser Heal nevű varázslatter – a későbbiekben szűkségeltetik...

MÁSODIK KÜLDETÉS

Nem okoz meglepetést, hogy második küldetésként egy másik portálról kell mintát vennünk. Menjünk el a Jégvilágéhoz, teleportáljunk át, majd vissza, és készen is vagyunk...

TOLVÁJOK – KEZDŐ KÜLDETÉS

A tolvajszövegéről régi barátunk beszél: illegitímába burkolozva kell a bűzös csatornarendszerben élni. Ide elég kellemetlen úton tudunk csak lejutni, a harcok céhe mellett tolettbe kell beugranunk... Igen lent bűdös van, viszont ismét találkozhattunk cimboránkkal, aki bűjőcskázni szeretne velünk: felszólít, hogy kövessük, ha tudjuk, majd lép. Az alagutakban némi csótányirtást kell végeznünk. A tolvajok főhadiszállását nem túl nehéz megtalálni, az egyik mellékfolyóban van. A küldetés rendkívül bonyolult: el kell lopnunk közvetlenül a banya mellett levő kést, majd visszaadni neki...

segítenek utunk során. Bár önállóan döntetek arról, hogy milyen módon próbálnak hasznunkra lenni, motiválhatjuk őket arra, hogy miféle viselkedést várunk el tőlük. Jól választunk közülük, mert döntésünk végleges: csak egy familiárist választhatunk és csak egyetleneszer. Ha nem vagyunk vele elégedettek, már késő: nem vihetjük vissza, hogy becséréljük egy másikra...

MÁGUSOK: GRISelda, A HUMUNCULUS

A bájos mágus-tündérke természetesen a varázslatok terén profi: ismer néhányat közülük és fel tud kutatni gyógyítószereket, illetve a mágikus eszközöket beazonosítja nekünk. A támadó varázslatok ellen is elég jól felvértezett.

PAPOK: Goldie, A GITTERFAY

Goldie-nak be nem áll a szája és folyton aranypor szállong mögötte, de jól tud varázsolni. A gyógyító és védekező mágikára szakosodott, úgyhogy ne nagyon küldjük csatába, illetve vigyázzunk rá csata közben: bár neki is van védelme támadó mágia ellen, de kézitusában nagyon gyenge...

HARCOSOK: Lig, A VASGÖLEM

Aki azt akarja, hogy igazi Termínátor harcoljon az oldalán, válassza Liget! A gölem kézi-

téseket, akkor nézzünk körül a városban is. A hordókat szétverve hasznos holmikhöz és élelemhez juthatunk. Ha a Kék Szarvas kocsmában kifizetjük tartozásunkat, felmehetünk a szobánkba, és innen is mindent összeszedhetünk.

JACKEL, AZ IMPOSZTOR

Ha alaposan felszerelkeztünk, először is keressük fel Dracale barlangját. Nem túl nehéz megtalálni: az erdőben minden sarkon hatalmas Dracale-ábrás útjelzők vezetnek hozzá. A barlangrendszer ismerős lehet azok számára, akik játszottak az előző résszel, túl sok különbséget nem találunk... Az egyik barlangtömbben néhány ork pancsol: ők is a Dracale-höz jöttek tanácsot kérni, de egy szót sem értettek abból, amit a draconian mondott nekik... Némi vándorlás után találkozunk Jackellel. Egy kicsit húzza a száját, hogy nem hoztunk semmilyen értékes holmit, de azért hajlandó Dracale elé vinni – aki helyett csak egy elég ócska utaztatott találunk. Ha közel állunk a trón melletti függönyhöz, hamar le is lepleződik a turpisság: mivel az igazi Dracale elment, egykori szolgálja – hogy bevételi forrása továbbra is fenn maradjon – szócsovék és egy bábu segítségével próbálja imitálni volt gazdáját. Nekünk viszont csak az igazi a jó, úgyhogy egyelőre

MÁSODIK KÜLDETÉS

Egy Pardon nevű kardot kell ellopunk egy sétáló őrtől. Ha Syrrust választottuk familiárisnak, ő

hallgassunk a kissé ideges Jackalre, és hagyjuk el a portálon keresztül a termet.

A VULKÁN VILÁGA (ELŐSZÖR)

Menjünk a látát köpködő vulkán környéke, lépünk be a portálba, nézzünk körül: hamarosan találkozunk – ezúttal az igazi – Dracale illúzió-képével, aki elmondja, hogy egy varázspécsettét kell megszerezni. A környéken levő másik portál automatikusan Dracale barlangjában tesz le.

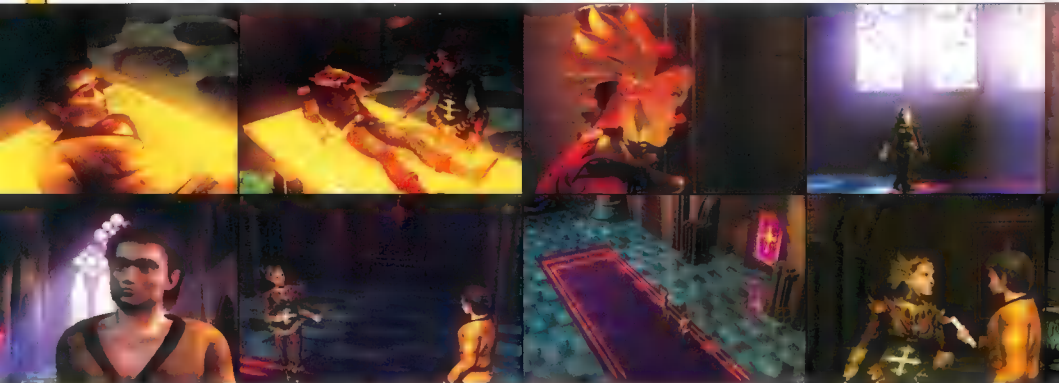
DRACALE-LAK (ELŐSZÖR)

Itt találhatjuk meg az említett pecsettét. Aránylag könnyű a dolgunk: néhány szakadé-

hez a plafonról lelógó kövek segítségével kell meggátolnunk a beáramló tűzfolyamot a terem három részében.

Ha kiszáradt a tó, essünk neki Morpheának. Remélhetőleg már kellően magas szintűek vagyunk specializált szakmáinkban és erős támadó varázslatokat ismerünk, vagy van varázsljunk, mert a hüllőt igencsak nehéz kiirtani: közvetlen közelről szinte lehetetlen, és távolról is állandóan jobbra-balra kell siklanunk tűzlabdái elől (egy jó órák kilődás árán egy egyszerű könnyű számszerj is elég)... Ha elpusztult a dög, szedjük fel a kiszáradt látató medréből a földön heverő pénzrengeteget, majd használjuk a pecsettét a meder közepén mevrő tükörcsatornán.

piros és lila színűek legyenek. Ha jól csináljuk, a hátunk mögött egy lépcsősor jelenik meg. A lépcsőn felszaladva egy olyan terembe érünk, amelynek három ajtaja van. A jobb oldali ajtón keresztül egy csatabárdot találunk, a középsőn belépve pedig ránk támadnak a „madarak”. Öljük meg őket, majd pusztítsuk el a fészkeket is, ahonnan egy kék gyémánt pottyann ki. Menjünk át a következő terembe: a jobb oldali részen egy négy gombos ajtó találunk. Gyűjtsuk meg a tűzvermet a gombok közelében – erre azok elszíneződnek. Nyomjuk meg a már jól ismert szinkombinációt, erre kinyílik az ajtó, egyelőre azonban még ne lépünk be rajta, inkább menjünk madarat irtani a következő terembe: a fészkeket elpusztítva innen is kipotyog egy (ezúttal



kot kell csak átugranunk és portálon keresztül mennünk. Ha megvan a pecsett, megint találkozunk Jackalé, aki egy kicsit akadékoskodik: ha beszélünk vele, menjünk vissza a Vulkan világba.

A VULKÁN VILÁGA (MÁSODSZOR)

Meglehetősen utálatos helyre érkezünk: minden tele van forró lávával és barátságtalanabb barátságtalanabb lényekkel (tűzbogarak, sárkányfattyak stb.), akik gyakran elég durva tűzlabdákkal támadnak ránk. Ráadásul igencsak nyakatekert útvonalakon közeledhetünk, amelyek gyakran zsákutcaba vezetnek. Pontos útvonalat helyhiány miatt nem tudunk szolgálni, mindössze egy jó tanáccsal állítsuk be kb. öt percet az automata mentést, mert a tűzbogarak szeretnek falkában támadni. Némi vándorlás és sok harc után egy bányató kijáratánál találkozunk Morpherával, egy elég barátságatlan vörös sárkánnyal, aki elhunyt urat siratja. Közi velünk, hogy kívül tágasabb, különben sárkányeléd lesz belőlünk. Mivel ezt a hangot nem szeretjük, üssünk bele egyet. Érdekes módon nem támad ránk, hanem elláll valahová. Sok bolyongás és bogarítás után egy hatalmas teremben találjuk meg úrra. Oda is adná a törött tükörcsatornát, de csak egy dolgot cserébe: az életünkért... Mielőtt Morphera legyilkolásához fogná, szántsuk ki a látatavat, különben a sárkány állandóan újraeled. Eh-

DRACALE-LAK (MÁSODSZOR)

Ismét Jackalé találjuk szemben magunkat: a fickó nem túl boldog, hogy már megint találkozunk... Egy labirintus kapuját nyitja ki, ami tele van tűzlabdákkal köpködő csapákkal. Ha innen is ép bérrel kijutottunk, megint Gladstone erdejében találjuk magunkat. Mielőtt folytatnánk küldetésünket, menjünk vissza Gladstone várába. Beszéljünk mindenkivel, majd alaposan kutassuk át a helyet: sok hasznos holmit találunk. Ha beszélünk Lutherrel, kapunk tőle egy Thonan nevű kardot. Ha mindennel készen vagyunk, irány a Jégvilág!

JÉGVILÁG (ELŐSZÖR)

A Jégvilág portálját a vizeses környéken találjuk meg. Némi kóborlás után a Fehér Toronyhoz érünk. Itt egy Jacinda nevű nővel találkozunk: nála van a második tükörcsatorna. Felajánlja, hogy átadja nekünk, ha cserébe kiirtunk néhány furcsa madarat. Szörösebb szívűek akár rögtön le is vágathatják Jacindát: nála van az a kulcs, ami a tükörcsatornát rejtő terem ajtaját nyitja. Ha mégis segítünk a nőnek, először menjünk jobbra egy ajtón keresztül: egy gyertyás terembe érünk. Gyűjtsuk meg a gyertyákat és jegyezzük meg a színűket (kék, zöld, piros, lila). Menjünk ki a teremről a térkép jobb oldalán. A következő szobában is gyertyákat találunk. Gyűjtsük meg ezeket is úgy, hogy színeik balról jobbra kék, zöld,

zöld színű gyémánt. Következő feladatunk a piros gyémánt felkutatása: a legelső szinten találjuk meg egy lyukon benyúlva (itt ne nyomjuk meg a gombot, különben piros gyémánt helyett jól arcon lönek a lyukon keresztül). A lila gyémántot az egyik szobában, a trónterem közelében találjuk meg egy ágy alatt. A megtalált ékszereket két különböző teremben kell a falban levő szimbólumokba benyomni (az egyik egy oltár közelében van). Ha az összes gyémántot a helyére raktuk, a térképet megszemlélve már láthatjuk a kijáratot: a börtönről keresztül a trónterembe érkezünk, ahol ismét találkozunk Jacindával. A nő annyira boldog, amiért megszabadítottuk madaraitól, hogy hálából egy ajtón keresztül a biztos hálálba küld... Utasítsuk vissza, erre ránk támad. Ha megöltük a hálátlan nőszeremlyt, lelkiismeret-furdalás nélkül raboljuk ki a hullajt, majd a megjelenő tükörcsatornán használjuk a pecsettét: ismét „kedves” ismerőseinkkel, Jackaléval beszélgethetünk egy kicsit.

Az Alvilág

Az Alvilág portálját is az erdőben találjuk, a gyümölcsárus fickó közelében. Ha végre teleportálunk, először egy nagy teremben találjuk magunkat, három ajtóval: jobbra, balra és középen. A bal oldali ajtón egy kertbe érünk, ahol igazi „fejtorló” kell megoldanunk: egy fej nélküli fickó mászál fel-alá, keressük meg az

üstökösét és adjuk vissza neki. A főterembe visszatérve a bal oldali ajtón keresztül egy sötét szobában találjuk magunkat. Gondosan járjuk be: egy könyhában találjuk magunkat, amelyből két ajtó vezet ki. Az első egy pincébe nyílik, itt egy borosüveget és egy kottát találunk. A főteremből nyíló középső ajtón keresztül két liftet és egy órát találunk, ha felmegyünk a liften, sok szoba aiját láthatjuk. Az egyik szekrényben találunk egy megégett áldozat szellemével, Gabrielle-lel, aki elmeséli szomorú történetét. Őket ül rajta és csak mi tudunk rajta segíteni. Keressünk a környéken egy üvegpotharat. Ahhoz, hogy elűzzük az átkot, ezzel a pohárral kell kiürítenünk egy közeli szoba lámpájából az olajat.

ruloi szörnyeket, miután legyőztük őket. A célunk, hogy egy apró kéz alakú szobrot szerezzünk, amellyel kinyithatjuk az anyakirálynőhöz vezető rejtett teleportot – az egyik sárga harcos hulláján találjuk meg. A méregalagutakban meglephetünk egy Sötét Vihar nevű extra erős varázskardot is. A közelben levő börtönből kiszabadíthatjuk ugyan az ott senyvedő nőt, de rögtön ránk támad, úgyhogy kénytelenek vagyunk megölni.

Ha kinyitottuk a kézsoborral a teleportot, egy újabb barlangban találjuk magunkat, ahol előbb a ránk támadó szörnyeket kell elintéznünk, majd magát az anyakirálynőt. A sok gyilkolás után újabb tükördarabon katinthatunk pecsétünkkel.

tet nem találunk. Menjünk tovább addig, amíg egy olyan szobához nem érünk, aminek nincs látható aijta. A környéken néhány hangfalat (!) találunk, amit törjünk szét, így be tudunk jutni a légkondicionáló csatornába. A csatornában létrákat leljünk, amelyek három kijárához vezetnek. Keressük meg azt a szobát, ami a nagy kék energiapajzshoz vezet, és tegyük tönkre a falban levő elektromos vezetékeket – ezzel kikapcsoltuk az energiapajzst. Menjünk le a létrán, amíg a vízhez nem érünk, amelyben túltűnt az elektromos áram. Vágjuk szét a vezetékeket – így nem kapunk áramütést, ha belépünk a vízbe. Egy ajtóhoz kerülünk, ahol végre találkozunk a rejtett magussal... Előbb kapcsoljuk ki az energiapajzst, majd öljük meg a mágust.



mielőtt az felrobbanna. Ha netán elügyetlenkednénk a dolgot, akkor megölnék és meghalunk, de szerencsére mindig újra éledünk, így végül biztosan sikerrel járunk. A hálás kísértet egy pajzst ad nekünk, és kinyitja két másik, eddig még zárt szoba aiját – az egyikben sok hasznos varázslat tekercsje mellett a leneti óra kulcsát leljük meg. Menjünk tehát le, fordítsuk el háromszor a kulcsot az órában, erre az eltörök és megjelenik egy zongorázó szellem a liftek mögöl. Ha odaadjuk neki a kottát és borosüveget – ami zenélni kezd –, egy idő után a falban egy lépcső tűnik fel. A fenti emeleten találkozunk a földemónnal, akit ha elintéztünk, még egy tükördarab a jutalmunk. (Ha nem jönne elő, törjük el még egyszer az órát). Ha készen vagyunk, visszatérünk a Dracacle-lakba, és megint beszélhetünk Jackallel. Ha most visszamegyünk Gladstone-ba, találkozunk nagybácsinkkal, akitől speciális páncélokak, kesztyűket és karvédőket vehetünk, és ha mindent a leírás szerint csinálunk, nagybábol most hajthatjuk végre céheink harmadik küldetését is.

A RULOI VILÁG

Ennek a világnak a portálja a folyó és az Alvilág portáljának környékén van (itt kőszál valahol „bátyánk”). Kutassuk fel és törjük szét az összes regeneráló gépet, amely felelőssé a

INTERMEZZO

Ha kikerültünk innen, Dracacle barlangja után ismét Gladstone erdejében találjuk magunkat. A térképet kinyitva egy késsel színezett területet látunk, amit ha megkeressünk, akkor itt találjuk haldokló nagybácsinkat. A baj nem jár egyedül: Gladstone-ba visszatérve kiderül, hogy az összes céhet lerombolták...

SIVATAG

Ennek a világnak a portálját is a térkép segítségével találhatjuk meg – de csak akkor, ha már az összes többiben végrehajtottuk küldetésünket. Egy gonosz mágust kell elintéznünk, hogy megszerezzük tőle az utolsó tükördarabot. Szükségünk van egy távolról támadó fegyverre és mérgezéssel elleni védelemre a sugárfertőzés miatt.

A teleportálás után kövessük az utat egy lyukon és a hidakon keresztül egészen addig, amíg egy hatalmas, nyitott területre érkezünk. Innen elvileg csak úgy tudnánk továbbjutni, ha leugranánk – ezt még ne tegyük meg, inkább jussunk át a szakadék túlsó oldalán levő ajtóhoz. Menjünk be rajta, és így továbbhaladva hamarosan megint a nyitott területre érkezünk – most már leugorhatunk. Néhány okvetetlenkedő szörny elintézése után egy óriási épülethez jutunk. Mászunk fel a rajta csúgig indák, és menjünk addig, amíg egy szobába nem érünk, ahol egy fickó üldögel. Keressük meg a környéken, amíg egy lif-

Végre megvan az utolsó tükördarab, de ezúttal nem tudunk visszateleportálni – sajnos vissza kell rohannunk a portálj azon az úton, amin jöttünk, mielőtt még felrobban az épületben beindult önmegsemmisítő rendszer.

A DRACACLE BARLANG – FINÁLÉ

Menjünk vissza Dracacle barlangjához, ahol egy kevésbé kedves ismerőssünkkel, Jackallel találkozunk. Ugyan nálunk van az összes tükördarab, a tükör összeolvastásához szükséges pecsét viszont Jackalnél, és persze nem akarja odaadni. Egy kis vita után a vízbe teleportál minket. Ne a létrán mászunk fel, hanem a mögöttünk levő kötélre! Egy kis szobába jutunk, ahol Jackallt találjuk néhány szörny társaságában. Intézzük el a dögöket – ha elpusztultak, néhány ajtó nyílik meg, amelyeken keresztül egy olyan terembe érünk, ahol egy leereszthető híd található. Fordítsuk el a falon lévő keretet, hogy a híd a mi szintünkre húzzuk le. Ha átjutottunk rajta, bekerülünk a végso terembe. Itt hatalmas csontvázharcosokkal kell megküzdenünk, mielőtt magával Jackallel szembekerülünk. Vágjuk le az álnok szolgát, majd szerezzük meg tőle a pecséteket! Végül zárjuk le a pecséteket a tükört és a ajtókat is: vissza-szeresszük lelkünket és bezárultak a portálok – Gladstone földjén ismét béke honol...

INN SEKTOR

Silver

A Silver az utóbbi idők egyik kellemes meglepetése. A kaland-, akció- és szerepjáték-elemeket tartalmazó program sikeres teljesítése nem is olyan egyszerű. Az alábbi oldalakon némi segítséget szeretnénk nyújtani azoknak, akiknek problémája akadt a játékkal.

A játék első fél órája teljesen lineáris, mindig csak egy irányba lehet haladni.

Sétálgassunk keresztül a helyszíneken és öljük meg az ellenségeket.

Hamarosan megérkezünk a lázadók táborába...

A TELESZKÓP

A táborból induljunk el a barlang felé (le, majd jobbra). Mielőtt bemennénk, használjuk a fáklyát. Bent verjünk szét mindenkit, egészen addig, amíg az aranyszínű imp segítséget nem kér tőlünk. Őt ne bántuk, várjuk meg, amíg elvezet minket a kincses ládához. Itt meg kell küzdenünk vele, mert megissza az egyik varázstalt. Harc közben igyekezzünk minél közelebb kerülni hozzá! Miután megszereztük a jégkardot, majd az azt található szörnyek ellen az a leghatásosabb. A fölenségnél fussunk a kövek mögé, majd az „apó” ellenségeket öljük meg. A kövek között ki-löthetünk a jégkarddal, úgy, hogy a repülő démon nem tud megsebezni.

A RAINI KÜLDETÉS

Következő küldetésünk Rainben zajlik. Itt lesz először lehetőségünk több embert is irányítani. Fedezzük fel a helyszíneket, egészen addig, amíg meg nem találjuk a macskát (egy öreg hölgynek van), majd sétáljunk el a torony bejáratához!

AZ ORACLE ÉS AZ ELSŐ VARÁZSGÖMB (TÜZGÖMB)

A raini küldetés után az Oracle-höz küldenek bennünket, ahol megismerkedhetünk Silver terveivel. Ezen kívül egy térképpel, egy kúrttel és egy varázstallal leszünk gazdagabbak. A térkép segítségével menjünk Othias Tornyaiba, ahol megtalálhatjuk az első Varázsgömböt, egy új kardot és egy ezüstkulcsot (ez a Jégvilágba vezető kapu kinyitásához szükséges), valamint egy új speciális mozgást tanulhatunk.

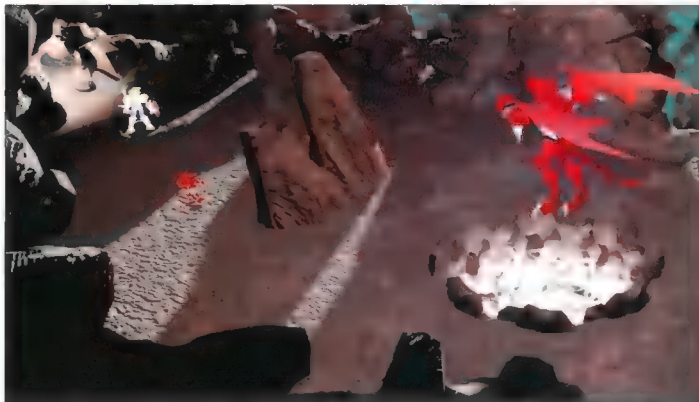
A MÁSODIK VARÁZSGÖMB (JÉGGÖMB)

Miután megszereztük az első Gömböt, menjünk vissza az Oracle-höz és folytassuk utunkat lefelé. A Jégvilágban jutunk. Sekune-nak adjunk egy jó kardot, Davidnek pedig a Tűzgömböt. A hid minden boltíve alatt egy Jég-sárkány tartózkodik, de a Tűzgömb segítségével könnyedén elintézhethetjük őket. Az első képernyő végére valószínűleg Davidnek már nagyon kevés manája marad, ezért váltsunk vele vissza a karda, hiszen a következő helyszínen nem sok jég-szörnyeteg lesz. Haladjunk így tovább, de mielőtt bemennénk a barlangba, ismét adjuk neki a Tűzgömböt. Az első barlangi helyszínt után ismét vissza a karda, és ez egészen addig így maradhat, amíg a fölenséghez vezető ajtóhoz nem érünk.

Néhány tíz fölenséggel ellen: Sekune valószínűleg pillanatok alatt elhalálozik, de ez ne zavarjon. Próbáljunk minél távolabb tartózkodni az ellenségtől, mert közelharcban nem sok esélyünk van. Minden egyes alkalommal, amikor megöljük egy követőt, egy újratöltő gömbbel leszünk gazdagabbak. Használjuk David speciális képességét a kisebb szörnyetegen, majd töltsük fel magunkat és használjuk a tüzet a főnökön. Csata közben valószínűleg nagyon gyorsan kell majd az ételt fogyasztanunk, hogy életben maradjunk...

A HARMADIK VARÁZSGÖMB (GYÓGYÍTÓ GÖMB)

Menjünk a térkép segítségével a könyvtár bejáratához némi információért. Ezután menjünk David lakhelyéhez (térkép), majd haladjunk jobbra egészen Rueben házáig. Sétáljunk felfelé és keressük meg Vivienne-t. Fussunk át a fatörzsön és haladjunk tovább balra. Néhány gyáva egyén megtámad bennünket, de rövidesen elmenekülnek, csak egy kulcsot hagyunk magunk után. Vegyük elő a Jéggömböt és menjünk balra. A kis tüzdemónokat könnyedén elintézhethetjük a Gömbbel. Töltsük fel teljesen magunkat, majd verjük le a főnököt.



Miután előjön az egyik lyukból, ne törődjünk semmivel, csak adjunk neki a Jéggömbbel. Figyeljünk arra, hogy a képernyő közepén levő kőnek mindig a másik oldalán tartózkodjunk! A következő képernyőn egy Tűzfia van, de egyelőre még nem tudunk mit kezdeni vele, menjünk el Rainbe.

Az első keresztetűződésnél menjünk felfelé. A nem olyan régen talált kulcsot itt kell használnunk. A fogadóban joggal találkozhatunk, akit azonnal vegyünk fel a csapatba Sekune helyére. Beszélgessünk el mindenkiel és vegyünk meg mindent, amit csak tudunk. Ezután menjünk Othias Tornyaához.

Sétáljunk jobbra, felfelé, balra, balra, majd lefelé, egészen addig, amíg az ajtóhoz nem érünk. Használjuk a kódot, amit az öregember mondott a fogadóban (csengessünk háromszor, szünet, csengessünk kétszer, szünet, csengessünk egyszer). Menjünk be, majd irány a bal alsó kijárat. Vásaroljunk némi ezüstöt, utána sétáljunk lefelé. Most haladjunk át a bal felső kijáraton. A vérfarkas ellen ajánlatos egy baltával menni, esetleg a Clever speciális képességet is használhatjuk. Menjünk tovább, majd a révszelet feljött a vízen. A sárkány legyőzéséhez is ajánlott távolsági fegyver (a Jéggömb) használata. Ismét ne nagyon törődjünk a társakkal, hanem igyekezzünk a sárkány hasát eltalálni, amikor éppen felettünk repül el, így tudunk rajta a legtöbbet sebezni.

A NEGYEDIK VARÁZSGÖMB (VILLÁMGÖMB)

Miután legyőztük a sárkányt, menjünk lefelé, majd balra. A rengeteg ellenség legyőzése után egy kincses ládiko jelenik meg. A benne található nyálkanc segítségével tudjuk kinyitni a Tűzfát. A térkép segítségével menjünk is oda, és nyissuk ki. A Tűzfát a jobb oldali kijáraton keresztül hagyjuk el – balra egy igen nagy és erős ellenséggel kerülünk szembe... Nini, egy újabb csapatag. Cagen! Rúguk ki Vivienne-t, és helyére vegyük fel az új jelentkezőt. Ha tovább haladunk, hamarosan egy meditáló szerzetessel akadunk össze. A kér-

désre a könyvárban a tudós adja meg a helyes választ. A szerzetes jutalmul egy varázstaltot nyújt át, amely segítségével egy házhoz juthatunk el, ahol egy újabb kulcsal leszünk gazdagabbak. Ezután menjünk Rueben házához, ahol Chiaro csatlakozna a csapathoz, de felvétele nem javallott, mert gyengébb, mint a többi karakter. Az emeleten megtalálhatjuk a következő Varázsgömböt.

AZ ÖTÖDIK VARÁZSGÖMB (FÖLD VARÁZSLATOK GÖMBJE)

Mivel már elég speciális támadási mód is merünk, menjünk vissza a Tűzfához, de most távozzunk bal felé. A legkönnyebben talán úgy tudjuk megölni az ellenséget, ha Cagen-nel messziről löveljük, míg a többiek speciális támadásokkal gyengítik szerencsétlen. Leölése után egy a bronzkulcsal és egy Villámokkal leszünk gazdagabbak. Ezután már elég erősek vagyunk ahhoz, hogy meglátogassuk Glass Palotáját. Menjünk is oda, majd sétáljunk balra vagy jobbra. Teljesen mindegy, melyik utat választjuk, előbb-utóbb úgyis belebotlunk a következő keményebb ellenségre, egy jég-sárkányra. A csata előtt szerezzünk be minél több gyógyító varázstalt! Szükségünk lesz rá... Akkor kell eltalálnunk a szörnyeteg hasát a Tűzgömbbel, amikor éppen a manája töltődik fel. Ha eltaláljuk, előredől és ettől jég-csapok hullanak a tetőről, amelyeket igen ne-

héz elkerülni. A taktika a következő: hagyjuk, hogy a sárkány lefagyassza Jugot, és mögötte nyugodtan elrejtőzhetünk a jég elől. A következő említésre méltó helyszín a trónterem. A bel felső járaton kell kimenni, ha a Varázsgömböt szeretnénk felvenni, sőt, egy save-hely is található itt. Ha a jobb alsó kijáratot vesszük igénybe, némi felszereléssel, a barakk-kulccsal és egy ékkövekkel díszített kulccsal leszünk gazdagabbak. Térjünk vissza a trónterembe, majd köveszük a szörnyeket, amíg egy újabb szobába nem érünk. Itt forduljunk jobbra. A képernyő közepén egy nagy lyuk van, a tőle északra lévő ajtót tudjuk kinyitni az ékköves kulccsal. Az ajtó mögött egy két kulcsot és a Látás Amulettjét vehetjük fel. Utóbbival a láthatatlan szörnyetegek és a rejtett kincslelőhelyek válnak láthatóvá. Menjünk vissza a palota bejáratához és nyissuk ki a két ajtót a megfelelő kulccsal. Bent két jó fegyvert szőlithatunk magunkhoz.

A HATODIK VARÁZSGÖMB (SÁV VARÁZSLATOK GÖMBJE)

Menjünk a lázadók táborába és beszélgessünk el mindenkiel. Fat Bob egy jelszót árul el nekünk, amelynek segítségével a fogadós beenged a csatornába. Mielőtt bemennék, még egy újabb speciális mozdulatot tanulhatunk meg. Ezen a helyszínen a legjobb, ha Cagen a Föld Varázslat Gömbjét használja, a többieknek pedig adjunk kardot a kezükbe. Ezzel a módszerrel viszonylag egyszerűen megtisztíthatjuk a helyszíneket a szörnyektől. Először is a csigalépcsőnél található kerékkel engedjük le a vizet, majd meentsük ki az állást és küzdjünk meg a főellenséggel (nem túl nehéz, ha a speciális támadásokat használjuk). Legyőzése után miénk a hatodik varázsgömb is!

A HETEDIK VARÁZSGÖMB (AZ IDŐ GÖMBJE)

Menjünk Thaddeus tornyához, sétáljunk lefelé, majd mászunk be a képernyő jobb felső sarkában lévő lyukon (ha az előző küldetésben elfelejtettük a tekerőt használni, most vissza kell sétálnunk oda). Gyalogoljunk kelet felé, majd irány a kapubejárat. Itt Khan akad az utunkba, akit kénytelenek vagyunk lemészárolni (speciális támadásokkal) és elvenni tőle a kardját és a Sárkánypajzsot. Haladjunk tovább, amíg egy lépcsőhöz és egy hatalmas ajtóhoz nem érkezünk. Menjünk fel a lépcsőn, ahol egy lila imp vár ránk, aki azonnal láthatatlanná válik és megtámad minket. Használjuk a korábban megszerzett Látás Amulettjét, gyilkoljuk meg a szerencsétlent, és vegyük el tőle a Láthatatlanság Gyűrűjét. Mászunk le a lépcsőn és menjünk át a hatalmas ajtón, amit korábban láttunk. Itt van Jeremia egy ketyrecben. A kulcsot kidobja a ketyrecből, a mi feladatunk csak annyi, hogy a szoba túlsó oldalán lévő karral megfogjuk valamilyen távolsági fegyverrel. A lent található nagy gyökör öljük meg, amelynek az eredménye egy aranykulcs. Menjünk tovább lefelé, és előbb-utóbb Duke-ot is megtaláljuk egy cel-

lában. Ha megöltük az összes szörnyet, Duke szóba áll velünk. Miután elbeszélgettünk vele, menjük felfelé egészen addig, amíg abba a szobába nem érünk, ahol egy óriási ventilátor van a földön. Húzzuk meg a WC melletti kart, a szoba bal alsó sarkában, ennek eredményeképpen a ventilátorból egy lépcső lesz. Haladjunk tovább, és amikor abba helyiségbe érkezünk, amelynek egy nagy ketyrec lóg a közepén, adjuk Davidnek a legerősebb kardot és pánccelt, mert hamarosan meg kell küzdenünk Fuge-dzsál. A csata előtt igyuk meg az erő- és páncélnövelő varázslatainkat, majd essünk neki. A speciális támadások alkalmazása javallott elsősorban. Ha már kevés az életerőpontunk, varázslattal

ke-hoz és szabadítsuk ki. Miután elbeszélgettünk Glass-szal, térjünk vissza a lázadók táborába. Beszélgessünk egyet Edith-szel, az idős hölgygel, aki egy Varázslat Elleni Gyűrűt ajándékoz nekünk. Most menjünk a verdante-i kikötőbe, de előtte bizonyosodjunk meg arról, hogy van legalább 300 aranyunk, hogy elutazhassunk Deathgate-be. Tegyük így, majd verekedjük magunkat végig a temetőben egészen addig, amíg nem találkozunk Ben testvérénél szellemével. A beszélgetés után távozzunk a képernyő jobb alsó részénél. Miután megöltük az összes szörnyet, keressük meg O'leary professzor szellemét is. Tőle egy varázstekerccs kapunk, amelyre később még szükségünk lesz. Ezután hagyjuk el a hely-



töltsük vissza! Győzelem után vegyük fel a kardot és a félhold alakú kulcsot. Meentsük állást és távozzunk a bal felső sarkokban lévő kijáraton. Öljük meg a szörnyeket és menjünk le a lépcsőn. Gyilkoljuk le az őrt, akitől megszerezhetjük a Duke kiszabadításához szükséges cella kulcsát. Miután ez megvolt, menjünk be abba a szobába, amelyet a katona őrzött korábban (mielőtt megöltük volna). Brüt Moss fogad minket; adjuk neki a játékmackót és beszélgessünk el vele. Sétáljunk vissza Du-

színt és menjük át a fahíd alatt. Itt egy újabb szellem vár ránk: Canitos, aki egy kökulcsot adományoz nekünk. Mivel már minden lényeges tárgyat megszereztünk, menjük oda, ahol legyőztük a farkasembert korábban. Volt erre fele egy láda, amit nem tudtunk kinyitni, a kökulcs segítségével azonban beletekinthetünk. Hoppá, egy újabb képesség, amelynek használatával mi is farkasberré változhatunk egy rövid időre! Menjünk a gnói könyvtár bejáratához, majd használjuk az aranykul-

csot ■ nagy barna ajtón. Miután felszedtünk mindent, térjünk vissza a táborba. Itt egy újabb speciális mozgással leszünk gazdagabbak. Most haladjunk tovább a tábornál északi irányba. Amikor egy szökőkúthoz érkezünk, David automatikusan használja a szellemtől kapott varázstekercset, amelynek eredményeként kinyílik egy titkos átjáró. Természetesen menjünk be, majd a ládából vegyük fel a Zöld Kulcsot és a hetedik varázsgömböt.

A NYOLCADIK VARÁZSGÖMB (A FÉNY GÖMBJE)

Sétáljunk tovább, egészen addig, amíg egy különös kék lényhez nem érünk. Legyőzése nem túl nehéz, eredménye pedig egy fém-

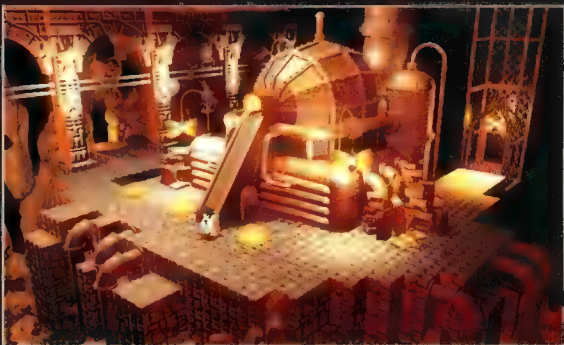
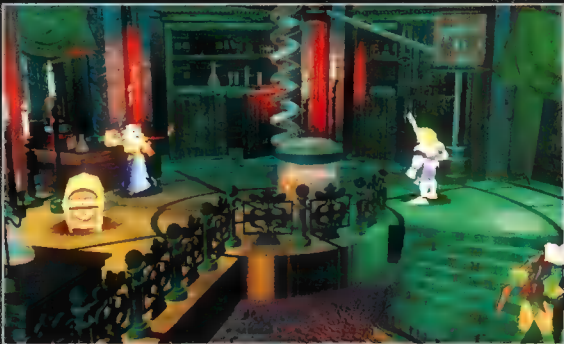
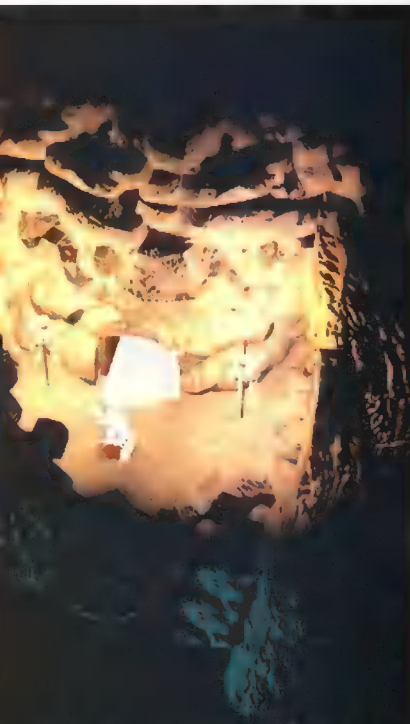
megöltük, haladjunk tovább lefelé. Őljuk meg a következő küklöpszot, majd sétáljunk jobbra. Nyírjuk ki a „hölgyet” is, és keressük meg az jobb felső kijárat mögötti szobában az utolsó varázsgömböt. Mivel a végső összecsapás következik, költünk el az összes pénzünket, majd menjünk ■ lázadók táborához és lépünk át a teleorton...

A VÉGSŐ CSATA (METALON)

Egy darabig csak egy irányba lehet menni, kis idő múlva azonban megérkezünk egy helyre, ahol egy híd van. Menjünk fel rá, majd a következő szobában, ahol egy vörös füstöt eregető edényke van, dobjunk bele valamit füstbe. Hoppá, egy újabb teleort! Természe-

juk a másik zárt ajtón. Beszélgessünk Oberisszal és haladjunk tovább jobbra. Amikor abba a szobába érkezünk, amelynek közepén egy kör alakú kerítés van, először nyomjuk meg a bal, majd a jobb oldalon található gombot. Őljuk meg a két lényt, majd a megjelenő ajtón keresztül menjük át. Mentsünk egyet, majd készüljünk fel a végső csatára Silver ellen!

Két erősebb karakterünkkel támadjuk meg a robotot, a harmadikkal – akinek remélhetőleg a legtöbb manapontja van – essünk neki a képernyő közepén látható gömbnek. A gömböt nyolcszor kell elpusztítanunk – mégpedig mindig más varázsgömbbel – a következő sorrendben: Tűz, Jég, Gyógyítás, Villám,



kulcs, amellyel képernyő felső részén lévő kaput lehet kinyitni. Bent a ládából vegyük fel a csontkulcsot, majd térjünk vissza a raini csatornába. Menjünk jobbra, fel ■ lépcsőn, fel, jobbra le, majd használjuk a zöld kulcsot az itt található kapun. Vegyük fel mindent a ládából, majd menjünk a temetőhöz. Itt nyissuk ki a zárt ajtót a csontkulccsal és menjük át rajta. Egy érdekes helyre kerülünk, azonnal használjuk a Látás Amulettjét, mert egy láthatatlan küklöpsz támad ránk. Miután

sen menjünk át rajta és folytassuk utunkat jobbra. Haladjunk folyamatosan lefelé, a csőben látható robottal ne is törődjünk. Használjuk az edényt, majd térjünk vissza a teleporthoz. A robot itt vár ránk, kénytelenek vagyunk lemeszárolni. Varázslatokat ne használjunk, azokra teljesen immunis, inkább verjük szét valamilyen fegyverrel. A házban verekedjük végig magunkat, a zárt ajtót a félhold alakú kulccsal tudjuk kinyitni. Vegyük fel a gránitkulcsot a ládából és használ-

Föld, Sav, Idő, ■ legvégül a Fény. Ezután még meg kell küzdenünk magával Apocalypsszal, a gonosz istenséggel. Ez a csata nem más, mint türelmijáték. Folyamatosan üssük, ezen kívül használjuk rajta a speciális támadásokat. Ha felemelkedik a földről és lövöldözni kezd, rohanjunk és ne álljunk meg egy pillanatra. Ha legyőztük, nincs más dolgnak, mint hátradőlni és megtekinteni a végső animációt.

CARIS

Zeneajánló

Údo mindenkinek a kibővült PC ZED hasábjain. Az oldalszám emelésén kívül azzal is szeretnénk új újságot színesebbé tenni, hogy a számítástechnikán kívül a kisit foglalkozunk

„külvilágga” is. Remélhetőleg kevés olyan ember közöttünk aki csak a számítógépének él, semmi mást nem eszél. Ha viszont eszél – mint az, akkor valószínűleg jár moziba, hallgat zenét és olvas könyveket. Ezekhez a dolgokhoz próbálunk most segítséget nyújtani. Az újdonságok mellett igyekszünk némi kulturát is csempészni a rovatba...

JOHN CARPENTER – FILM ÉS ZENE

John Carpenter 1948-ban született New Yorkban, és szerencsére még ma is él és alkot. Sok klasszikus film mellett saját műveinek a zenéit is legtöbbször ő maga írta meg, amivel a szakmában nem sokan büszkélkedhetnek. Ráadásul a zeneszerzés és a filmrendezés is igen jól csinálja, nem véletlen az a sok díj és elismerés, amit eddigi munkásságáért kapott. Most elsősorban a zenéről lesz szó, hiszen van két CD, ami Greatest Hits I-II néven található meg a lemezboltok polcain, ezeken a lemezeken a jobb filmek jobb zenéit kapjuk meg összeválogatva.

En személy szerint mindig is azt mondtam, hogy a filmek nagyon fontos alkotóeleme a zene. Legyen az akár aláfestő, akár betétdal, mindenképpen meghatározza egy-egy jelenet hangulatát. Egy vérből szűz, ruhátó húsú, menetelő zombisereg is lehet igen mókás, ha a jelenet aláfestő zenéje valamilyen lakodalmas-mulatós nóta. A zene és a film kötődésére jó példa a Holló és a Ponyvaregény – remélhetőleg ezeket már mindenki látta. Ezeknek a filmeknek a zenéje önmagában is megállja a helyét, mindenki szívesen hallgatja őket otthon, és mosolyogva emlékszik vissza Vincent Vega egy beszélőjére, mozdulatára.

Visszatérve Carpenterhez: ha más miatt nem emléksznék a nevére, hát legalább azért, mert ő készítette (rendezte és a zenéjét szerelte) a Menekülés New Yorkból című filmet, ami igazán klasszikus darabja sikeredett, még ma is megállja a helyét a mozifilmek között. Sajnálatos, hogy a magyar mozik nem játszották – és valószínűleg soha nem is játszották. De ott van még a Halloween-sorozat, ami öt részt élt meg, vagy a 13. rendőrös ostroma, ami szintén alaplmi: ezt a filmet szinte egyedül készítette el, ő írta a forgatókönyvet, rendezte, vágta és a zenéjét is ő szerezte. Igazi ismertséget a Halloween elkészítése hozott számára 1978-ban, utána jött a Kód 1980-ban, majd a Menekülés New Yorkból 1981-ben. Ennél a pontnál a kritikusok Carpenter személyében kiáltottak az amerikai filmművészet új zsenijét. Egyébként a dologhoz az is hozzá tartozik, hogy szexizmekkel kezdte a pályáját, olyanokkal, mint például a Mély torok című szösszenet...



Az első lemez kezdő száma a Dark Star (Sötét csillag) című film főcíme. Maga a film 1972-től 75-ig készült és a 2001 Újkorússzával egyet a hetvenes évek egyik meghatározó filmje volt. Utána öt szám az Escape From New Yorkból, amire

sok szót nem érdemes vesztegetni, a zene is van olyan jó, mint a film volt. Ezután egy-két szám a Sötétség hercegből, a Kódból, valamint a Halloween első és második részéből hallható. Utóbbival sikerült egy igazi remekművet alkotni. Itt a zenében is olyan elemeket lehet felfedezni, amelyek otthon éjszaka egyedül hallgatni nem tanácsos a gyengébb idegzetűeknek, mert esetleg képtelen lesznek 40 fokos hőmérsékletben minden ablakot és ajtót jó alaposan bezárni... Ezt a zenét Alan Howarth-szal közösen szerették, aki szintén nagyon sok filmet zenét írt (például a 2001 Újkorússzával is), de együtt is többször dolgoztak Carpenterrel.

A második lemez a Christine című, Stephen King regényéből készült film zenéjével indít. Ha valaki látta a filmet, az tudja, hogy véres jelenetek nélkül is könnyedén kaphat az ember szívjárat! Ez bizony nagyon sokban múlik a zenén is – nagyon impresszív muzsika íródott a filmhez, a zene hallgatásával még a film megtekintése után is beugrik egy-egy emlékezetesebb jelenet, amikor az autó először elindul magától, vagy a félig roncsos tört kocsira a garázsban gyönyörű újja varázsolódik. Ezután a Halloween negyedik és ötödik részéről jön néhány szám, ezek valamivel émeszhetőbbek már az előző részek zenéihez képest – itt egy kicsit finomabb elemek vannak elásva a mélyben. Majd egy hosszabb szám a Sötétség hercegből és még kettő a Menekülés New Yorkból. Úgy látszik, ezek az előzőről lemaradtak, ami egy kicsit furcsa, mivel mindkét lemezt 1992-ben adták ki, így aztán többé-kevésbé egyszerűre kellett, hogy elkészüljenek. A legutolsó szám a lemezen a Menekülés New Yorkból című filmből származik, és elég mókás, hiszen egy vidám bárszene jelleggel arról énekel egy megvidámabb férfikor, hogy mindenki New Yorkba jön, és töltse el a Te is a vakációtait itt, annak ellenére, hogy ez maga a pokol.

Carpenter a zenéket általában szintetizátorral, csapokkal és számítógéppel írta, különböző effektet felhasználva szinte minden szágban. A Tükörn át című szám valóban egy nagy üvegcsörögéssel kezdődik (a Sötétség hercegből van). Leginkább a mélyebb hangokat és -hatásokat kedveli, még akkor is, ha egyik-másik effekt vagy zörgés az átlagos hangerő többszöröse is, azaz erősebb. A magasabb hangokat alig használja, csak egyszerűen-egyszerűnek kell egy rövidebb idejűséget érjén.

Összességben mindkét lemezen olyan zenék találhatók, amelyek nem biztos, hogy a gyenge idegzetű hallgatókat is meggyőzik arról, hogy ez nem érdemes többször meghallgatni – pedig érdemes! Főleg, ha az ember már sokszor meghallgatja, akkor nagyjából tudja, hol következnek a hangosabb és ijesztőbb részek, így aztán nem is rad meg annyira, mint először. En, amikor először nyugodt körülmények között (azaz otthon, egyedül és este) meghallgatunk ezeket a zenéket, úgy gondolunk, hogy ez igen, ennek a zenének van hatása. Azért néha kell egy kis borzongás is. Mindenesetre azt nem tanácsolom senkinek, hogy elalvás előtt, lámpatolás után kezdje el hallgatni, mivel nem éppen altatódalok gyűjteménye ez a két, egyébként nagyon jó lemez.

A zenerovat második fele hónapról hónapra bemutatja a frissen megjelent, általunk jónak, fogyasztatónak ítélt zenéket. Nyilvánvalóan kicsit szubjektív a válogatás, a reméljük, hogy mindenki talál itt „feltálat” zenék között olyat, amiért aztán majd elszalad a boliba és megveszi. Olyan ember nagyon kevés lesz, aki mindegyikre azt mondja majd, hogy: „Igen, ezt megvenném”, de nem is az a célunk, inkább az, hogy tudassuk Veletek, milyen zenék jelennek meg mostanában hazánkban.

ARMAND VAN HELDEN

LONDON RECORDS/UNIVERSAL MUSIC



A DJ, aki az első közt lépett a zeneszerző pályára. Már negyedik albumát hallgathatjuk meg, ami kiforrottabb az eddiejéknél – bár még mindig darabokból építi fel zenéit. Mindezt egyedül csinálja a stúdióban, leül, és addig pofog az egy számot, amíg az szerinte tökéletes nem lesz. Ez a lemez majd két évet várhatot magára, de azt hiszem, megérte a várakozást. A szerző saját elmondása szerint inkább a hip-hop zenéket szereti, mint a house-t, de mindkettőből bőven találhatunk elemeket az albumon. Hogy akkor mégis milyen a zene? Hamisítatlan Armand Van Helden!

BEST OF COMMUNISM 2



Május 1. alkalmából megjelent egy válogatás folytatása. A két éve megjelent első rész, ami a kommunizmus emlékeztető zenéit szedte össze, akkor elnyerte az Arany Zsiráf díjat is. A folytatásnak is a jó esélye van a díjakra, de az eladási listák élére is könnyen felkerülhet. Akik még fiatal korukban felvonultak május elsején és integráltak a „Nagy Bácsiknak”, most ezzel a lemezzel tovább nosztalgizhatnak. A dalok eredeti felvételeiről szólnak meg, az akkori korszak kiváló kórusai és előadói tolmácsolásában. Mi, a fiatalabb korosztály csak mosolygunk, hiszen nem igazán értettük és szerettük az egészet, főleg akkor, amikor a felvonulás hétvégre esett és szabaddönkben kellett felvenni az üttörő egyenruhát és kézbe fogni a táblákat, de a szülein lehet, hogy könnyeket ejtenek, ha hazaviszszük és meghallgattatjuk velük...

BIKINI A VILAG VÉGÉN

HUNGAROTON RECORDS



Itt egy újabb Bikini lemez, és ez jó hír. Több száz koncert és jó néhány lemez, illetve új után ismét egy olyan albumot vehetnek a kezükbe a rajongók, ami a régi szép időkre emlékezteti őket. Visszatérni látszik az, amit annak idején megszerettünk bennük. Az albumon az ismerős neven kívül zenél Kovács Gábor billentyűs és Makovics Dénes szaxofonos is.

Németh Alajos zenekarvezető szerint ez az album meghökkentően más, mint az előzők, de nekünk szerintem éppen ez kell. Bár nem szívesen mondom rosszat, de az előző lemezek messze nem voltak olyan jók, mint ez itt. Csak ajánlani tudom azoknak, akik régebben Bikini-hívők voltak, de azoknak is, akik egyszerűen csak szeretik a jó magyar zenét. Slágerek és kevésbé dallamos számok szólnak olyan dolgokról, amikről a zenének szólnia kell.

DOPEMAN MAGYARORSZÁG RÉMÁLMA

LA MAFIA PRODUCTIONS/WARNER MUSIC



Szülői figyelmeztetés: szókimondó szövegek!

Újra itt van DopeMan ■ VIII. kerületből. és ismét csak ugyanolyan, mint első, bemutatkozó lemezén.

Új arcokkal énekel, zenél együtt, és persze itt vannak ■ régi ismerősök. Ganxsta Döglégy Zolee és MC Ducky, az Emergency House rövid hajú énekes hölgye. Ismét elég kemény és elég öntelt zenét hallhatunk, ami valószínűleg nagyon sok embernek újra „bejön”. Sok rajta a klasszikus rap-feldolgozás, de ez azért nem válik az album hátrányára. Viszonylag könnyen (legalábbis könnyebben) értelmezhető szövegeket kapunk, de talán egy kicsit túl sokat foglalkozik DopeMan saját magával és saját életével. Nem biztos, hogy mindenki erre kíváncsi, de egy biztos, a zene jó, a szövegek sokszor ünek, ütnek. Rap-rajongóknak legalább annyira „kötelező olvasmány”, mint ■ Kartell, vagy most már Pain lemeze.

PAIN MENNY ES POKOL

WARNER/MAGNETON



Valószínűleg már mindenki hallotta „A szex vajon mi?” című számot valamelyik zenei televízióban vagy rádióban. Gondolom, nagyon sokan ugyanúgy reagáltak először, mint én is: „Úristen... ilyen nincs!”. Aztán, amikor már 15-ször hallottam, elkezdtem dúdolni én is, és azóta szeretem és teszik is a zenéje.

Az albumot meghallgatva könnyedén rá lehet jönni, hogy ezt a lemezt profi zenészek rakták össze, beleértve bizony az egyetlen frontembert, Paint is, aki '97-ben a Fila Rap Jamen tűnt fel először 2Pac imitátoraként. Aztán felkarolta az a Fábán Tibor, aki annak idején az Animal Cannibalist is. Az ő neve volt a garancia jeles zenészeinknek, hogy ebben a munkában érdemes lesz részt vennünk, olyan nevek szerepelnek az albumon, mint Jamie Winchestter, Orsi, Madarász Gábor és Dorozsmai Péter.

Meglepően intellektuálisra sikeredett az album, kicsit nehéz elhinni, hogy egy kispisti gettóból előkerült srác ilyeneket találna ki magától, hogy Biblia és szex. Vivaldi és ima a börtönben ülő testvérét... Azok, akik a kiejtését kifogásolják (ami egyébként a való életben ugyanilyen, nem megjásított dolog), hallgassanak meg egy-két amerikai rapzenészt. Az ő kiejtésük ugyanennyire „szörnyű”, csak ez sokkal inkább feltűnő saját anyanyelvünkön.

THE PHIL COLLINS BIG BAND A HOT NIGHT IN PARIS

ATLANTIC RECORDING/WARNER MUSIC



Ez nem az, mint amire először gondoltok! Ez itt egy hamisítatlan big band lemez. Attól big, hogy kb. húsz zenész játszik több-kévesebb egy-szerre, és olyan számokat adnak elő, mint az Invisible Touch vagy a Hold On My Heart. Phil Collins most nem énekel, hanem – mint régen – a dobok mögött ül. Van még négy szaxofonos és három-négy trombitás, gitárosok, basszusgitárosok, billentyűsök stb. Ének nincs a lemezen, de ■ műfaj kedvelőinek nem is fog hiányozni. Nagyon kellemes ragtime muzsikával töltötték meg az albumot, aminek tovább fokozza a pikantériáját, hogy egy párizsi koncert élő felvétele.

TAKÁTS TAMÁS DIRTY BLUES BAND MEGOL A VAGY

HUNGAROTON RECORDS



Annak ellenére, hogy több különböző zenei hangulat jelenik meg Takáts Tamás és zenekara új lemezén, összességében mégis több-kévesebb egy-séges bluest kapunk. Ez kicsit talán meglepő lehet azoknak, akik hallgatták az eddigi lemezeket, de szerintem előnyére vált a zenekarnak. Mindenki, aki szereti ■ bluest, örömet lel majd a zenében az elejétől a végéig. Tamás nemcsak előadóként és szövegíróként vett részt a lemez elkészítésében, hanem már a zenék írásába is beleszólt. Remélem, a zenei televíziók és rádiók is felfedezik maguknak ■ lemezt, és így az emberek szélesebb köre is belekóstolhat ■ kellemes blues zenébe.

YELLO ECCENTRIX REMIXES

MERCURY RECORDS/POLYGRAM



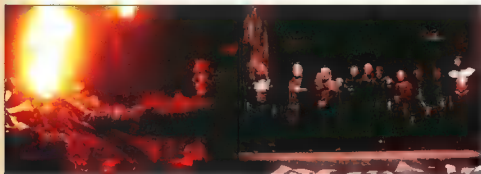
A Yello neve mindenkinek ismerősen csenghet, hiszen csinalták már nagyon nagy nemzetközi slágereket (The Race) és kevésbé ismert számokat is. Ezen az új albumon ezeket a számokat hallhatjuk felújítva, átdolgozva. Ismert és kevésbé ismert zenészek, disc jockeyk gyűrték át a lassan már klasszikussá váló zenéket. A számok fele már megjelent maxi CD-ken, de ezeket valószínűleg kevesen vették meg eddig. Most ez a gyűjtemény egy újabb lehetőség a gyűjtőknek és az ehhez hasonló zenék rajongóinak. Érdeklésség a lemezen, hogy a She's Got A Gun című szám első előadásában szerepel a válogatáson. Egy new yorki felvételt hallgathatunk meg, amitől biztos sokunkban támad arra vágy, hogy elmenjünk egy Yello-koncertre... nem akármilyen élmény lehet ezt a zenét élőben hallgatni és látni!

CSOKI

Filmajánló

Az 1999-es év nyara ismét bővelkedik a izgalmas filmekben – bár mostanság már nyugodtan lehet mondani, hogy nines leállítás ebben az iparban, valamilyen film biz-lis készül Hollywood vegyorkonyhájában, valamelyik szí-nész biztosan ráér nyáron is forgatni. Míg a politikában a nyár a szabadságolás miatt uborkaszexonná válik, a filmesek tovább folytatják munkájukat, hogy minél több pénzt kasszáljanak a jegyekre, kiegészítőkre. Lássuk, mit ígér nekünk '99 nyara!

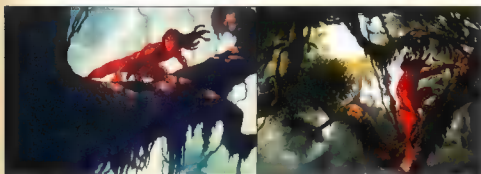
Elsőként ejtsünk szót a Michael Crichton bestsellere, az Eaters Of The Dead alapján készült 13th Warriorról. A Touchstone Pictures izgalmas fantasy akció-thriller készítette a műből John McTiernan



(Drágán add az életet) rendezésével. Hogy a siker biztos legyen, Antonio Banderas játssza a főszerepet. A fontos küldöttet (Banderas) barbár harcosok csapata elrabolja. Ő csatlakozik elrablói-hoz, hogy részt vegyen egy olyan csatában, amit misztikus és legendaris lények ellen vívnak, akik minden útjukba kerülő élő dolgot elpusztítanak...

PREMIER: JÚNIUS 11.

A következő film valószínűleg inkább a fiatalabb korosztályt moz-gatja meg – bár már megszokhattuk a Walt Disney Picturestól, hogy alkotásai korántsem csak a tizenéveseknek szólnak. A Tar-zan, merthogy róla van szó (egyébként eddig 26 „hivatalos” re-gény és 43 mozifilm főszereplője), Edgar Rice Burroughs klassziku-



sát dolgozza fel szórakoztató és merőben új szemléletben. A szto-ri egy elárvult gyerekről szól, akit az afrikai dzsungelben majmok nevelnek fel. Tarzan békés és védett világa azonban a feje tetejére áll, amikor egy expedíció érkezik lakhelyére. Nagy dilemmának néz elébe, el kell döntenie, hogy csatlakozik-e az új, „ember” családjá-hoz, vagy a majmokkal marad. A problémát fűkozza az emberekkel érkezett csodálatos nő, Jane... A dzsungel mélységének és dimen-zióinak megjelenítésére új technikát dolgozott ki a Disney, a film zenéjét pedig nem kisebb személyiség készítette, mint Phil Collins.

PREMIER: JÚNIUS 11.

A Universal Picture nem bízta a véletlenre **Mystery Man** című ak-ció-komédiájának sorsát. Ha a szereplők első hallásra nem is tartoz-nak a szupersztárok közé, eddigi filmes teljesítményük alapján nem lehet kétségünk afelől, hogy első osztályú élményben lehet részünk.

Nézzük, ki áll a Mystery Man szereplőgárdája: Ben Stiller (Fogd a nőt és fuss, Permanent Midnight), Hank Azaria (Godzilla, Madár-fészék), William H. Macy (Fargo, Psycho), Paul Reubens (Pee-Wee's Big Adventure), Claire Forlani (Ha eljön Joe Black), Wes Studi (Az utolsó mohikán), Janeane Garofalo (Vonzások és állatságok), Kel Mitchell (Nickelodeon's Keenan & Kel), Geoffrey Rush (Ragyogj!), Lena Olin (Enemies: A Love Story, Polish Wedding), Tom Waits (Bram Stoker's Dracula, 12 majom), Greg Kinnear (A szerelem há-lójában, Lesz ez még így se), Jennifer Lewis (The Mighty, The Preacher's Wife), Eddie Izzard (Velvet Goldmine) és Pras (a The Fugees tagja).

A történet egy Dark Horse képregényen alapszik, fősze-replői hét férfesikerült szu-perhős, akiket Champion City hív segítségül, amikor saját védelme-zőjét, a Bámulatos Kapitányt elrabolják. Meg kell akadályozniuk, hogy Casanova Frankenstein (az Oscar-díjas Geoffrey Rush játssza) és szépséges oldalbordája, Dr. Anabel Leek (Lena Olin) átvegyék az uralmat a város felett.

PREMIER: JÚNIUS 18.

Kevin Costner és Kelly Preston a fősze-replője a Universal Pictures **For Love Of The Game** című romantikus drá-májának. A film Billy Chapel (Costner), a legendás baseballjátékos életét, érze-lenvilágát tárja elénk (meglehetősen provokatív módon), aki karrierje végén önvizsgálatot tart. A New York Yankees-Detroit Tigers összecsapása alatt nem-csak húszéves pályafutását revízionálja, hanem kapcsolatát Jane Aubreyvel (Preston), aki több éven keresztül kitartott mellette, de elhagyta; mindezt azzal a súlyos felelősségterhaddal, ami egy base-balljátékost terhel, miközben a döntő ü-tésre készül...

PREMIER: JÚLIUS 9.



Sokak nagy kedvence, Inspector Gadget, a csetlő-botló felügyelő rajzfilmfigurája, akinek általában annyi esélye van az aktuális bűn-ügy megoldására, mint egy lufiarannyi a nyílzáporban... A Walt Disney Picture most úgy döntött, élő szereplőkkel készíti el a fel-ügyelő legújabb kalandjait. Az **Inspector Gadget** egy vad és



gyors akció-komédia, amelyben a naív és idétlen főhős (Matthew Broderick) állandóan a gonosz Dr. Claw (Rupert Everett) sarkában lohol. A kis tudós, Brenda Bradford (Joely Fisher), „fellegyerzi” Gad-getet mindenféle trükkös eszközzel, hogy eséllyel tudja felvenni a harcot a sok rosszhiúval. Inspector régóta dédelgetett álma, hogy a világ legjobb detektívjevé váljon, amire most esélye is van, „csak” Riventon városának alvilágában kell megtalálnia Brenda apjának gyilkosát. Különleges képességeit alkalmazva nemcsak saját jó hírét, hanem a világot is meg kell mentenie.

PREMIER: JÚLIUS 16.

A New Line Cinema négy főszereplős komédiával lép meg bennünket a nyáron. A Kirstie Alley, Ellen Barkin, Kirsten Dunst és Denise Richards nevével fémjelzett **Drop Dead Gorgeous** egy kisvárosban játszódik, ahol néhány tinédzser győtrődését követ-



hetjük nyomon egy szépségversenyen. A pajkosan vidám, elbeszélő műdokumentumfilm hűen ábrázolja az egészségtelen amerikai társadalom egy szeletét.

PREMIER: JÚLIUS 16.

A régről ismert **Muppet-show** újra filmvászonon, egy ütődött komédiában! A harsogó kalandban Gonzo múltját keresik Brekiék. Utjuk során – amely messzi, idegen planetára vezet – meg kell találniuk Rizzo igazi családját is. Miss Röfi talkshowjában, az UFOmániában, Gonzót, mint bizonyítékot tájékoztatják a nyilvánosság elé, mondván „nem vagyunk egyedül az Univerzumban”. Ezzel Gonzo egy paranoid titkosügynök, K. Edgar Singer (Jeffrey Tambor) célpontjává válik. A történet végén persze nem maradhat el a happy end. Gonzo nemcsak megmenekül Singer elől, de családját is megtalálja egy űrhajón. Döntenie kell, hogy csatlakozik hozzájuk vagy a Földre marad barátaival.



PREMIER: JÚLIUS 23.

A Columbia Pictures **Random Hearts**ában két különböző beállítottságú ember próbál zöld ágra vergődni egymással. Dutch Van Den Broeck (Harrison Ford), az Államok belüli nagyban korrupciós ügyek kinyomozásában jártas rendőr, és Kay Chandler (Kirstin Scott Thomas), a magas beosztású kongresszusi tag belekeveredik egy újraválasztási kampányba. Kapcsolatuk folyamán összetűzésbe kerülnek egymással, ám pusztulással fenyegetik mindkettőjüket. ezért közösen kell felkutatniuk a megoldást arra, hogyan tudnak úrrá lenni az őket körülvevő összeesküvéseken.



PREMIER: JÚLIUS 30.

A 20th Century Fox Brad Pitt, Edward Norton (Amerikai História X) és Helena Bonham Carter főszereplésével mutatja be **Fight Club** című alkotását. A provokatív és nyugtalanító történetben Tyrel



(Brad Pitt) egy bokszklubot alapít, ahol fiatal férfiak véres küzdelmeket vívnak, míg az egyikük ki nem dől...

PREMIER: JÚLIUS 30.

Steve Martin és Eddie Murphy játsza a főszerepet a Universal Pictures új filmjében, a **Bowfinger's Big Thingben**. A film ötlete és a forgatókönyv megírása Martin érdeme, a rendezést Frank Oz vállalta.

Bobby Bowfinger (Martin) egy kisfilmműrendező, aki be akar robbanni Hollywood köztudatába. Az az ötlete támad, hogy egy menő színész mindennapjairól készít filmet. Az áldozat nem más, mint Kit Ramsey (Murphy), aki mit sem sejt az egészből. Élete egy merő rémálommá válik, ahogy Bowfinger egyik csapdjából a másikba lép – a legnagyobb örömkünkre.



PREMIER: AUGUSZTUS 6.

A **Brokedown Place** két főszereplője (Claire Danes és Kate Beckinsale) a diploma megszerzése után hajókirándulásra indul Thaiföldre. A vakáció rémálomba fordul, amikor drogkereskedéssel



vádolják meg és harminchárom év börtönre ítélik őket. Bill Pullman, a kivándorolt ügyvéd siet a két lány segítségére...

PREMIER: AUGUSZTUS 13.

Jean-Claude Van Damme rajongói egy emberként zárandokolnak majd a mozik pénztárához augusztusban, a Tökéletes katona második részének bemutatójára. A filmben a változatosság kedvéért hősünk ugyanazt csinálja, mint az első részben. Luc Deveraux (Van Damme), miután túlélte az előző epizódot, részt vesz a kormányzat továbbfejlesztett „tökéletes katona-képző” programjában, mint technikai tanácsadó. Amikor S.E.T.H., a katonákat kontrolláló szuperszámitógép megkérül és átveszi az irányítást, Luc marad az egyetlen, aki sikeresen felveheti a harcot a majdnem tökéletes katonákkal...



PREMIER: AUGUSZTUS 13.

Azt hiszem, lesz miből csemegézni, ráadásul az itt felsoroltak csupán egy kis hányadát fedik le a kiadásra kerülő filmeknek. A feltüntetett megjelenési dátumok az amerikai bemutató időpontjai, hogy mikor kerülnek vetítésre a magyar mozikban, az már csak a forgalmazóktól függ...

SILVANO

Könyvajánló

RAYMOND E. FEIST A SÖTÉT KIRALYNO ÁRNYÉKA

KIADÓ: BENDLER KFT.

FORDÍTO: BALTRON BALÁZS

ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1994



Vannak könyvek, amelyeket már jó előre vár az ember, s csendenben azon töpreng, vajon mit fog kitalálni kedvenc írója. Így vagyok (többek között) Feist műveivel azóta, hogy anno megjelent az Érző szívű mágus című regénye (hogy ez milyen régen volt, azt az is bizonyítja, hogy azóta más címmel is kiadták már). A történet, amelyet mesél, azóta is tart, s egyfajta fordulóponthoz ér a most kiadott kötettel.

Mielőtt bármit is írnék magáról a könyvről, azt meg kell említeni, hogy van egy furcsa szokása a kiadónak; mégpedig az, hogy az előzetes reklámokban egészen más borítótval adnak hírt a várható regényről (ha jól láttam, az eredeti angol regény borítójával). Ehhez képest a magyar kiadást fedő festmény elsőre inkább elgondolkodtat, hogy mi is történt, hova lett a várt kép, ahelyett hogy a képzeletet ragadná magával. Egy jó hírű író drága könyvének lehetne igényesebb borítója (ez elmondható az előző regényéről is)... Azonban, mivel a könyvet nem a címdalonal látható képről vásárolják az olvasók, lássuk, mi vár mögötte bennünk!

A regény elején kiderül, hogy az előző regényekből megismert és megszeretett hősök bizony megöregedtek, és már nem ők azok, akiknek kalandjait figyelemmel kísérhetjük (Pugot, a varázslót leszámítva). Az új nemzedék nem a megszokott pozitív oldal felől érkezik (legalábbis a fiatalok nem), hanem egyenesen az akasztófa alól. Ez az indítás persze később értelmet nyer, viszont megadja a regény alaphangulatát, amely az első 50-60 oldal után megfogja az olvasót, és szelíden végigvezeti a regényen. Ez egy olyan könyv, amit olvasni KELL, egyszerűen „nem hagyja magát” letenni. S hogy mi okozza ezt? Nem tudom pontosan. Hivatkozhatnék a cselekményre, ami klasszikus hősi fantáziá; egyszerre ábrázolja aprólékosan az eseményeket, legyenek azok világraszóló hatásúak vagy csupán egy szereplő egyéni cselekedetei. Vagy talán a szereplők, akik egyszerűséggel és furcsaságukkal belopják magukat az olvasó szívébe. Ezt persze roppant bonyolult módon érik el – élnek, éreznek (hibáikkal és erőnyeikkel együtt). Erik, Nakor, Sho Pi, Roo, Calis és a többiek 100 százalékos nyújtanak, amikor előtérbe kerülnek. Természetesen Pug, a világ egy legnagyobbat varázslója is aktívan részt vesz az eseményekben; az ő feltűnése is egyike a cselekményt továbbblendító történeteknek.

A sztori egy szélesebben hõmpolyog és bővelkedik váratlan fordulatokban. Árulás, mágia, harc, halál, kitartás, váratlan meglepetések, csak hogy a fontosabbakat említsem, de nem akarok többet írni a könyvről, nem veszem el senki elől a felfedezés örömét, csak ajánlani tudom.

A borítón kívül egyetlen baja van a regénynek, mégpedig az, hogy csupán az első kötete a Kigyóhóború-sorozatnak. A kigyóemberek elleni harc (amelyben egy másik világról menekült nép is feltűnik) egy kiemelkedő esemény után marad félbe (harmadában, negyedikébe – ki tudja?). Hol van a folytatás? Én már nagyon várom...

R. A. SALVATORE A CSEND PENGÉI

KIADÓ: SZUKITS KÖNYVKIADÓ

FORDÍTO: ZOLLNER ANDRÁS

ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1998



Az itthon megjelent sötét elf-sorozat utolsó kötetét úgy vettem a kezembe, hogy nem is tudtam igazán, mit várok tőle. Az egyértelmű volt, hogy régen olvastam olyan TSR-regényt, amely ennyire hatott volna rám annak idején. Hiszen Salvatore az, aki kitalálta az egész Mélysötétet, s az életre keltett világ hatalmas sikert aratott szerte a világon. Idén már a 14. kötet (!) látja meg a napvilágot a regényfolyamból. Természetesen nem szabad elfelejteni Gary G. Gyag nevét sem, aki egyáltalán kitalálta az AD&D szerepjátékban az éjtündéket: Lolth-tal, a kaotikus istennővel egyetemben, aki Drizzt életében is fontos helyet foglal el.

Mielőtt bármit is mondanék a regényről, sajnálatom kell kifejeznem amiatt, hogy az utolsó néhány könyvben összevont Faerûni hõspáros másik tagjának korábbi kalandjait magyarul nem olvashatjuk. Pedig a Cadderly öt könyve (a Cleric-kivettelt) legalább annyira érdekes, mint a sötét elf-sorozat, ugyanis annak hőse sokkal inkább használja az esztét, mint kardját. Bár ott is hegyekben hevernek a legyőzött ellenfelek, ez mellékes, nem ezen van a hangsúly. Ebben a regényben is találhatunk utalásokat Cadderly múltjára, amiről ugye az átlag-olvasónak nem sok elköpélése van. Ez természetesen nem teszi olvashatatlanná a regényt, csak szűkséges plusz....

Eddig is tudtuk, s ez a könyv is ékes példája annak, hogy Salvatore-nak van érzéke a pszichológiához. Eddig általában több volt a történet, mint a moralizálás, de ebben a regényben mintha több szereplőnek lenne lelki baja, vagy legalábbis nagyobb hangsúly esik rájuk. Főleg Wulfgar és Artemis azok, akik mintha nem találnák a helyüket a világban – ami azért egy barbártól és egy orgyilkostól elég szokatlan. S ezért, mintha a cselekmény lenne az, ami háttérbe szorol. Az előző rész ott ért véget, hogy a gonosz Krisztályszilánk és a démon elbuktak, utóbbit pedig még a világból is kikértezték. Hõsünk a jogos öröm után eldöntötték, hogy a nagy erejű varázsszert eljuttatják Cadderlyhez....

A több szálon vezetett cselekmény, a különözõ helyszínek életszerűsége mind az íróit dicséri – főleg az utóbbiak nagyon jók. A szereplők lelki életének a szokottnál részletesebb taglálása is érénye a műnek. Természetesen ebben a regényben is van számtalan nem várt csavarás, amivel ismét úgy fejeződik be a könyv, hogy egyrészt lesz folytatása, másrészt az utolsó események felkeltik az olvasó kíváncsiságát. Talán az utolsó harmad az, aminél az addig hullámzó mesésövés erőre kap, és régi fényében tűnődök (akik olvasták az előző részeket, nem csodálkoznak azon, hogy Drizzt és Artemis összecsapása ismét nem végződik egyértelmű eredménnyel)...

A Csend pengéi is bebizonyította, hogy Salvatore-nak fantasztikus a mesésövése; tíz résszel korábbi események kerülnek elő, sosem lehet tudni, mivel találkozzhatunk a következő fejezetben. Mindenkinke a figyelmébe ajánlom ezt a könyvet, a rajongóknak azért, mert rajongók, a fantaszt szeretőknak pedig azért, mert egy idegen világ hõtköznapiját ismerhetik meg, s egy mesét, amelynek ki tudja, mikor lesz vége (az ellek örökké élnek)...

A Csend pengéi is bebizonyította, hogy Salvatore-nak fantasztikus a mesésövése; tíz résszel korábbi események kerülnek elő, sosem lehet tudni, mivel találkozzhatunk a következő fejezetben. Mindenkinke a figyelmébe ajánlom ezt a könyvet, a rajongóknak azért, mert rajongók, a fantaszt szeretőknak pedig azért, mert egy idegen világ hõtköznapiját ismerhetik meg, s egy mesét, amelynek ki tudja, mikor lesz vége (az ellek örökké élnek)...

CROMWELL

www.zed.hu

PC

ZED

A játékokról komolyan, online

hogy ne maradj le semmiről!

HIREK

LEVELEZÉS

FÓRUM

CHEATZONE

LINKEK

ULTIMA online

CIKKEK

IMPRESSZUM

EGYEBEK

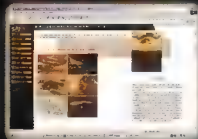
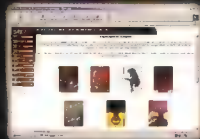
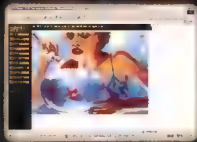
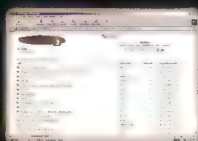
TOPLISTÁK

KEZDŐOLDAL

Aktuális szám

Követhető szám

Hétfői számunk



...a legfrissebb,
legérdekesebb hírek
a játékok világából...
...ahol biztos találasz
végjátékot vagy
cheat kódot kedvenc
játékodhoz...
...a legújabb
játékokról,
patch-ek...
...egy hely, ahol
megoszthatod
gondolataidat
másakkal...

Ha valaki
éjjel-nappal
az Interneten lóg,
nem mindegy, milyen a vonal!

Windows-tippek

avagy a megoldás a kétezredik év problémájára?

Azt már mindannyian tudjuk, hogy a következő Microsoft operációs rendszert Windows 2000-nek hívják – ezt már tavaly október végén bejelentették. Annak ellenére ez a teru, hogy ez a név egy másik cég bejegyzett tulajdona... Valószínűleg a Gates-birodalom tud annyit fizetni, hogy az övék legyen, ha csak nem egy megrögzött Microsoft-ellenes emberé a név, aki semmi pénzért nem hajlandó átadni. Lassan jó vállalkozás lenne az is, hogy az ember bejegyezteti az összes Windows és Office szavakkal kezdődő márkanevet, majd megvárja, amíg a Microsoft ki akar hozni egy olyan nevű programot, és jó pénzért eladja nekik...

A Windows 2000 névvel valójában négy különböző operációs rendszert fogunk átnézni, a különböző felhasználó rétegeket megcélózva. Ami számunkra jó hír, hogy megszűnik a Windows 98 és az NT Workstation közti különbség, egy terméké olvadnak össze. Aki már használta az NT-t, tudhatja, hogy az egy lényegesen megbízhatóbb és stabilabb rendszer, mint „kistestvére”. Ez a termék lesz a Windows 2000 Professional, az új és egyetlen Microsoft asztali operációs rendszer. Ha így folytatjuk, megérjük azt is, hogy aki komolyabb gépet akar használni, az a Windows 2000 Server változatát telepíti a munkaállomásra. Mindenesetre a Microsoft ígérete szerint minden idők legmegbízhatóbb asztali operációs rendszerét kapjuk a Professional változattal.

Emellett három (!) kiszolgáló oldali, azaz hálózati operációs rendszer is megjelenik, ebből az egyik teljesen új. Lesz egy Windows 2000 Server Standard Edition, ami a most is meglegő Windows NT Server új változata lesz. Kis és közepes cégek alkalmazás- vagy web-szerverének ajánlják. Elődjével ellentétben, (ami négy processzort használhat), csak két-processzoros rendszereket támogat.

A következő a Windows 2000 Advanced Server, ami a mostani Windows NT Server Enterprise Editionnek felel meg. Ez már négy processzor használatát támogatja, ideális a nagyobb vállalatok adatbázisainak kezeléséhez. Továbbfejlesztett hálózati és internetes szolgáltatásokat építenek bele. Ez a termék elődjéhez híven támogatja a szerverek fűrtözését, ami röviden annyit jelent, hogy két vagy több szervert összekötve az egyik meghibásodása esetén a másik képes átvenni a kiesett gép feladatait. Ez a Unix-alapú rendszerekben régebben is megszokott dolog volt, hiszen egy nagyobb cég hálózatait használni dolgozóknak nem mondhatják, hogy „Bocs, leállt a szerver, éppen dolgozunk rajta!”...

A vadonatúj termék a Windows 2000 Datacenter Server. Ez már egészen 16 processzorig skálázható, és képes akár 64 GByte (!) fizikai memória kezelésére, megcímzésére. Ez a Microsoft legmegbízhatóbb és legrobosztusabb szerver operációs rendszere. Kifejezetten nagy méretű adatbázisok kezeléséhez, analízisekhez, tudományos szimulációkhoz fejlesztették. Ilyen méretű operációs rendszert eddig a Microsoft nem fejlesztett, ezen a téren a különböző Unix-verziók voltak eddig az egyeduralmodok. Kérdés, hogy azok a felhasználók, akiknek erre szükségük is van, vajon meg tudnak-e majd bízni benne? Ezt még nem lehet tudni, de ha az ígéreteket sikerül valóra váltani, akkor jó eséllyel indulhat akár még a Unix ellen is.

Az új szerver operációs rendszerekben már javítottak a belső működésen is. Eddig igen sok (kb. 55 féle) olyan beállítás volt, aminek érvénybe léptetéséhez újra kellett indítani a rendszert (ugye milyen ismerős?). Ezt a számot az új változatokban – elvileg – sikerül öt-re leszorítani.

A Professional változat az, ami minket különösképpen érdekelhet, ezért erről ejtsünk néhány szót bővebben. A Start menü intelligensebbé válik, könnyebben módosíthatjuk és beállíthatjuk a nekünk megfelelő dolgokat. A keresés funkció is több intelligenciát kap, könnyebben kereshetünk a segítségével a gépünkön, a helyi hálózaton vagy akár az Interneten is. Kapunk egy több információt tartalmazó Helpet is, biztosan ami biztos. A hibáüzenetek értelmesebbé válnak, hogy az kezdő felhasználók is könnyebben el tudjanak rajtuk igazodni.

A Microsoft ígéretei szerint lesz egy csomó új és továbbfejlesztett varázsló is. A hardver eszközeinket könnyebben tudjuk felinstallálni, az installálás után pedig egy továbbfejlesztett Plug and Play-rendszer segít az eszközök konfigurálásában. A hálózati kapcsolatokat is egyszerűbben kezelhetjük, könnyebben tu-

dunk az Interneten keresztül virtuális magán-hálózatot létrehozni, aminek a segítségével otthonról lehet biztonságosan dolgozni a cég hálózatába belépve.

A webes integráció tovább folytatódik! Az Internet Explorer 5 beleépül az operációs rendszerbe, tovább támogatva az Internet használatát. Sajnos ez a mi kis országunkban még nem bír akkora jelentőséggel, mint Amerikában, ahol a helyi telefonhívások többnyire ingyenesek, így aztán mindenki folyamatosan, illetve bármikor nyugodtan Internetezhet.

A mobil számítógépek használói is örülhetnek, rájuk is gondoltak a Microsoft fejlesztői.



Tovább fejlesztették az energiagazdálkodási funkcióit, ezzel könnyítve az ő életüket. Egy olyan újdonság is belekerül az operációs rendszerbe, aminek segítségével a hálózaton levő adatokat akkor is elérhetjük, ha nem vagyunk bekötve! Ez elsősorban a helyi hálózatokra

igaz, ebben az esetben bizonyos hálózati erőforrásokat úgymond letűkrözhetünk a saját gépünkre, használhatjuk őket, majd amikor újra becsatlakozunk a hálóra, akkor automatikusan frissíthetjük az általunk változtatott állományokat. Ez nyilvánvaló előny, de azért lehetnek hátrányai is. Gondoljunk csak bele, mi van akkor, ha valaki közben módosított ugyanazon a dokumentumon, amit mi aztán nyugodtan felülírtunk. Bízunk benne, hogy ez a funkció is kap annyi intelligenciát, hogy legalább figyelmeztet arra, hogy a file-t már valaki közben megváltoztatta... Persze ehhez szükségesek a mostanában egyre nagyobbra készített winchesterek is. Ezen felül az operációs rendszer támogatni fogja a menet közben cserélhető eszközöket, illetve a ma még éppen teret hódító DVD-lejátszókat is.

A Win2000 új hardvereket is támogat, beleértve az USB-t és az AGP-t is, amik ugyan már nem igazán újdonságok, de továbbfejlesztették a támogatásukat. Megjelenik az IEEE 1394-es szabvány, illetve busz, csatlako-

A Windows 2000 Professionalben is csökkentik az újraindítások szükségességének előfordulását. A mostani NT 4.0 Workstationben kb. 75 olyan eset lehetséges, amikor a gép újraindítást követel ahhoz, hogy meg tudja csinálni azt, amit szeretnénk. Ezek száma – ismét csak állítólag – hétre csökken!

Az operációs rendszer installálása is könnyebbé válik, bár ez valószínűleg azt jelenti, hogy a mostani NT-énél könnyebb lesz, de valószínűleg kicsit bonyolultabb, mint egy Windows 98-é. Ez az áldozat még bőven megéri, főleg, ha nem kell túl sokszor ismételnünk a dolgot... Lesz egy IntelliMirror nevű funkció is, amivel a hálózati rendszergazdák életét szeretnék megkönnyíteni, így ennek segítségével sokkal egyszerűbb és könnyebb a hálózaton keresztül egy gépet felinstallálni, az alkalmazásokat feltölteni. A különböző verziójú szoftverek telepítését is végezhetjük központi helyről, és a verziók upgrade-elése is könnyebb lesz, nem kell minden egyes géphez odaúlni, és nem kell magunkkal vinnünk min-

nevünk megadása után már a szokásos kép fogad majd bennünket.

A számítógép és az operációs rendszer menedzselhetősége is egyszerűsödik, további eszközöket kapunk ennek elősegítésére. Az adminisztrátorok életét tovább könnyítve a gép képes lesz megállapítani egy lehetséges szoftver- vagy hardverhibát és arra figyelmeztetni a felhasználót.

A gépekre feltelptett alkalmazásokat másképp fogja kezelni a Windows2000, mint eddig. A különböző járulékos file-ok is a programok mappáiba kerülnek, így nem maradhat mindenféle „szemét” az operációs rendszerben, amikor egy-egy programot szeretnénk eltávolítani. Ezzel valószínűleg sikerül az azonos időre eső újratepitések számát is csökkenteni. Mindenki könnyebben tudja letölteni a felinstallált, de már megunt játékokat vagy programokat.

Mindent összevetve egy lényegesen jobb operációs rendszernek nézünk elébe, bízunk benne, hogy sok mindent sikerül megvalósítani ezekből a dolgokból. Most már csak az a kérdés



zó is. Ezt olyan eszközökkel használhatjuk, amelyek sokkal nagyobb sávszélességet igényelnek az elfogadhatóan gyors munkához, mint például egy scanner vagy videokamera. A videokártya-drivereket is fejlesztik, megjelenik az OpenGL 1.2 és a DirectX 7.0.

denhová a CD-ket, hanem egyszerűen elindítunk egy folyamatot, ami aztán magától megcsinálja a frissítéseket. De az egyes felhasználói profilokat is tárolhatjuk a Windows 2000 Server változatán, így azokat bármelyik gépről el tudjuk érni. Ezáltal akárhová üljünk le, saját

marad, hogy mikor? Vajon hoz-e megoldást a kétezredik év problémáira vagy sem? Kevesebb gondunk lesz-e a jövő évezredben a gépünkkel, vagy marad a helyzet változatlan?

Reméljük a legjobbakat...

CSOKI

Hardver-hírek

3Dfx Voodoo3 3500 TV

Az STB Systems a 3Dfx-szel való egyesülés előtt számos kiváló, videofunkciókkal felruházott kártyát dobott piacra. Az egyesült cég első hullámban a Voodoo 3 kártyák piaci bevezetésére helyezte a hangsúlyt, amelyet most követ egy, az STB által gyártott komplexebb termék. A Voodoo3 3500 TV a Voodoo3 alapú grafikus gyorsítót ötvözi egy TV-tuner kártyával – az így elő-

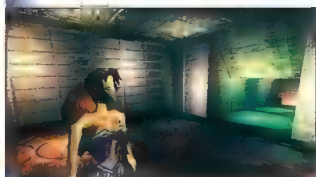


álló termék képes TV-kép megjelenítésre, DVD-dekódolásra és videó-kódolásra MPEG2 formátumban, amelyhez a jeleket a TV vagy egy videó is szolgáltathatja. A kártyát megfelelően gyors géphe telepítve a meg-

szokott grafikus gyorsítás mellett egy TV-t, DVD-lejátszót és egy videó-digitalizátort is kapunk. Ezek mellé már csak egy elég nagy kapacitású, megfelelően gyors háttértár szükséges, és előállt a PC-nkben a digitális videorekorder...

Matrox G400

A Matrox a G200 chipset utódának szánja a G400-at, amely az S3 és az nVidia legújabb chipsetjeihez hasonló szolgáltatásokat kínál, de tartalmaz egyedi megoldásokat is. A G400 chipset 32 MByte memóriát kezel maximálisan, támogatja a single pass multitexturinget és az ACP4X interface-t. Extra funkcióknak számítanak, hogy a G400 már ismeri és használja az environmental based bump mappinget, és képes egyidejűleg két képernyőn megjeleníteni a képet. Várhatóan júniusban kerülnek a boltokba az első G400 alapú kártyák, amelyekben 300 MHz-es órajelű RAMDAC dolgozik, így akár 2048x1536 felbontást is képesek megjeleníteni megfelelő képrészítés mellett! A G200-asban használt 2D engine



a grafikus gyorsítók előző generációjában kivívták magának a leggyorsabb és egyben legszebb képet produkáló megoldás címét, amelyet most tovább akarnak vinni a párhuzamosan működő, két 128 bites buszra építő 2D engine használatával. A G400 elődjéhez hasonlóan támogatja truecolor renderinget és a 8 bit stencil buffereket. A kártya talán legfontosabb egyedi jellemzője a valódi bump mapping támogatás (a képek is ezt érzékeltek). Más kártyák is kínálnak bump mappinget, de azt egy szoftveres (driver) trükkkel oldják meg, ami csak a teljes teljesítmény rovására valósítható meg. A G400 multitexture effektet használatával, tisztán hardverből képes a bump mapping effektusok kiszámítására, ami jóval élethűbb látványt eredményez. A Dual Head Display technológia szintén fontos újítás, hiszen a G400 alapú kártyák ennek révén egy kártya használatával képesek két monitoron képet megjeleníteni. Példa lehet erre, hogy egy TV-n DVD filmet néz a felhasználó, miközben a monitoron internetezik...

Dual Celeron rendszer-Supermicro TMR-006

Az év elején debütáltak világszerte, így Magyarországon is a Socket fantáziánévre hallgató adapterek, amelyek egy Socket-370 foglalatú processzor fogadására képesek, és Slot 1 foglalatba dughatók be. Ezzel a 2000 forint körüli megoldással az olcsó új Socket-370 foglalatú processzorokat is lehet már használni Slot 1 foglalatú alaplapokon, így igen olcsó rendszereket lehet építeni, és később csak processzort kell cserélni. A Socket 370-es processzorok alacsony ára és ahhoz képest kiváló teljesítménye miatt ideális alanyai lehetnének egy dual processzoros rendszernek – csak éppen az Intel egy viszonylag egyszerű megoldással letiltotta ezt a lehetőséget rajtuk. Kísérletező kedvű hardvermágnusok már megtalálták a módját, hogy a fent említett Slocketen milyen átalakítást kell eszközölni ahhoz, hogy mégis működjön a két Celeron processzor együtt. Az átalakítás igen gyorsan elvégezhető, azonban mint minden utólagos módosításnak, ennek is kérdéses a megbízhatósága. Pontosan ezt a problémát ismerte fel a Supermicro, amikor elkészítette a TMR-006 névre hallgató slocketjet, amelyen kívülről nem látható, hogy tartalmazza a fentebb említett módosításokat (egy fel van készítve dual processzoros Celeron használatra). A dolog egyetlen szépségéből ma még, hogy a többprocesszoros üzemmódot a Windows 95/98 páros nem támogatja, így csak Windows NT alatt lehet ezen előnyöket kamatoztatni.

Kontroller extravagancia

Logitech Gaming Mouse

A Logitech új eger a Gaming Mouse, amelyet a játékosok egyre bővülő táborára által megfogalmazott igényeknek megfelelően igyekeztek kialakítani. Gaming Mouse az eddigi Logitech egerek hagyományait követve három gombos és elég széles a kényelmes tartás érdekében (bár ez néhány embernek már túlzott is lehet). Az egér görgőjének tömegét az eddigi változatokéhoz képest megnövelték a nagyobb stabilitás érdekében. A Gaming Mouse alapvetően USB-s, de mellékelnek hozzá USB-PS2 átalakítót is. Az USB-s egerek igen népszerűek a játékosok körében két ok miatt: könnyű és gyors az installálásuk, és másodpercenként 120 jelzésnyi adatátvitelt produkálnak a normál PS/2-es egerek 40 jelzés/sec értékével szemben. A sűrűbb visszajelzés a játékokban sok-



kal pontosabb célzást, jobb kontrollt eredményez. A Gaming Mouse-hoz mellékelnek egy ps2rate nevű utilityt is, amellyel a PS/2 egerek eredetileg 40 jelzés/sec adatátviteli sebessége állítható, akár 200 jelzés/sec értékig is. A Gaming Mouse középső gombja nem az igen népszerű váltó görgő, hanem sima gomb, de a driversen megoldották, hogy a középső gombot lenyomva tartva, és az egeret le-föl mozgatva a görgős megoldáshoz hasonlóan lehet scrollozni.

Saitek újdonságok

A Saitek fejlesztői szeretnek új dolgokkal kísérletezni, mellyel időnként eléggé meglepi a nagyrészt pozitívan vagy negatívan egyaránt. Az E3-on bemutatott újdonságai sem jelennek kivétel az alól. A Saitek GM2 egy kétkézes eger, melyet a cég a játékosoknak szán. Ez a kontrollér két részből áll: a mouse egy gombként is funkcionáló görgővel ellátott háromgombos eger, amelynek a bal oldalán extra funkcióként elhelyeztek egy négyirányú panoráma-gombot. Az eger mellett a kontrollér részét képezi egy action padnek nevezett egység, amely bal kézzel irányítható és hat gomb, egy panoráma gomb, egy görgő, valamint egy shift gomb kapott rajta helyet. A GM2-t arra tervezték, hogy képes legyen helyettesíteni a mouse és billentyűzet megszokott kettőst a játékok alatt. Az action pad minden gombja programozható, és a hat-switch jól alkalmazható a strafe és mozgás kombinált kezelésére.

Thrustmaster – USB-s kontrollerek

A Thrustmaster is felismerte, hogy a játékosok számára speciális egerekre van szükség, és elkészítette a Reflex Gaming Mouse-t. Az USB interface a fentebb már említett 120 jelzés/sec adatátvitelével jelentős precizitás-ugrást okoz, ami igen jól tesz a játékok irányíthatóságának. Ezen felül érdemes kiemelni a görgős középső gombot, és a mouse bal oldalán elhelyezett három programozható gombot, melyeket a hüvelykujjal lehet elérni.

A cég új, USB-s gamepad-je az olcsó kategóriában indul a vásárlók kezéig a harcban. A pad felületén két digitális irányválasztó gombot helyeztek el, azért, hogy míg a játékos a jobb oldalival irányítja a játék hőstét, addig a baloldallal tudja változtatni a nézőpontot. A gamepad felületén a két gomb mellett hat tűzgomb kapott helyet és a gamepad oldalán még két triggernek is jutott hely.

Microsoft – Zulu kontrollér

A Microsoft jó szokásához híven most is új, szokatlan kontrollerekkel lepté meg az E3-ra kiállító számítógép-rajongókat. Az egerek alapvető tartozékként ismert görgőt a Keytronic egyszer már nyugdíjaztatta, most a Microsoft tette meg ezt. A görgőt az IntelliMouse Explorer esetében két vörös LED váltotta fel, melyek a mouse alatti felületet pásztázzák, és a visszajövő jeleket egy processzor dolgozza fel 1500 frame/sec sebességgel, így igen precíz letapogatást és mozgás-leképezést értek el. A mouse-on a már-már megszokott két alap gomb plusz a görgős gomb mellett két másik gomb is helyet kapott az eger bal oldalán. Az IntelliMouse Explorer alapban USB-s, de adnak hozzá PS/2 csatlakozót is, és PS/2 módban is 120 jelzés/sec adatátviteli működik.

A SideWinder Dual Strike (Zulu) a Microsoft első kísérlete, hogy a first person shooterek szerelmesei számára egy használható kontrollert kínáljon. Ez a pad két részből áll: a bal oldalán

egy irányválasztó pad kapott helyet, mellyel mozoghatunk és oldalazhatunk, míg a jobb oldali egység egy speciális gomb + foglalat megoldással kapcsolódik a másik részhez, és elforgatásával le/föl és oldal-irányokba tudunk forogni a játékokban. Mindkét oldalán vannak trigger gombok és számos programozható tűzgombot is elhelyeztek a Dual Strike-on.

A GamePad Pro a Gravis Extremator által kitaposott ösvényt szélesíti, mert egy multifunkciós irányválasztó gomb került rá, amely analóg és digitális üzemmódban is képes működni. Emellett hat tűzgomb, két trigger és egy shift gomb is helyet kapott a MS Game PadPrón, amely kizárólag USB változatban kerül a piacra.

CHARLIE



Ready[®] COMPUTERS

READY COMPUTER KFT.

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET BEMUTATÓTEREM ÉS SZERVIZ

Bp. V. Vármezse u. 36. (Báthory u. sarok)

Tel: 331-0518, 311-66-96 Fax: 311-8671

Hétfőtől - Péntekig: 8"-18" Szombaton: 9"-13"

Részletes árlista a faxbankból: 2-333-666/1310##

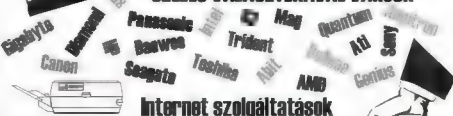
KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉPEK

Igeny szerint összeállított konfigurációk

1 + 2 év garanciával a legújabb szoftverekkel



ALKATRÉSZEK, TARTOZÉKOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK SZÉLES VÁLASZTÉKAVAL VÁRJUK



Internet szolgáltatások

napi árak az Interneten:

www.ready.hu

Hardver-hírek

CeBit '99 – ami az előző számból kimaradt

Európa legnagyobb hardverrel foglalkozó kiállításán ugyan már rég véget ért, az esemény szakmai súlyából adódóan még most is érdemes visszatérni az ott bemutatott újdonságokra...

Monitorok

CRT monitorok terén kétféle trend érvényesült az idei CeBIT-en. Néhány gyártó teljesen lapos képcsöves monitorokat hozott ki. Ezek közül a legjobb a Viewsonic PT795 volt, amely egy 19"-os monitor teljesen sík geometriájú, PerfectFlat technikát használó képcsövel. A PT 795 1600x1200 képpontos felbontást is képes 87 Hz-cel megjeleníteni, ami kiváló érték, hiszen a 19"-os tartozó monitorok ezt a képméretet általában csak 1280x1024-ig tudják. A monitor maximális felbontása 1920x1440, amit 73 Hz képmérettel képes kiadni magából. Korábban ez a felbontás az átlagos felhasználók számára érthetetlennek tűnt, de a TNT2 és a Voodoo3 nevek által fémjelzett korszakban már egyes játékok is futnak ilyen felbontásban. A képcső érdekessége a SonicTron maszk, amely közepén 0,25 mm-es, míg a perem közelében 0,27 mm-es pontokból épül fel. Hasonló lapos képcsövet a Viewsonic mellett jelenleg a Mitsubishi gyárt, DiamondTron NF néven, amely szintén változó méretű pontokból felépülő maszkot használ. A Mitsubishi ezekből gyártja a Naturally Flat monitorcsaládját 17", 19" és 22" képátmérről.

A másik trend a kompakt monitor-design volt. A nagyobb gyártók mindegyike kihozott olyan modelleket, amelyeknek a belmélysége kisebb, mint a kategóriájában megszokott. A Philips az XSD technológia és kisebb nyakú képcsövek felhasználásával épített 17"-os, a 107B hátul akkora helyet foglal el, mint egy átlagos 15"-os monitor, míg a 109B nevet viselő 19"-os a cég állítása szerint csak egy 17"-os monitor helyét igényli az asztalon. A Philips mellett az Acer és a Viewsonic is piacra dobta hasonló



terméket. A CRT monitorok közül a drágább modellek esetében (pl. a Viewsonic PT795) több típusra is raktak a gyártók USB-hubot plusz funkcióként.

Az aktív mátrix monitorok terén nem sok előretörést tapasztalhattunk idén. A már tavaly is látott 14, 15 és 18" méretek domináltak mindennél, újdonságnak csak a DFP csatlón keresztül digitális vezérlés számított, ami remélgésmentes képet ígér. Számos nagy grafikus kártya gyártó épített be digitális monitor-támogatást a chipsetbe, illetve kártyára, ezek még nem lettek egységesítve. A Samsung a Syncmaster sorozatot 17 és 18"-os modellekkel egészítette ki, a Philips a 15"-os Brilliance 151AS és a 18,1"-os 181AS modellekkel jött a CeBIT-re. Az LG Studio-works 880LC érdekessége, hogy mindössze 7 cm (!) vastag. A Sanyo 18"-os modellje (LMU-TF181A) a két analóg bemenet mellett két videoportot is felsorakoztat, így akár egy videorekorderre is rá lehet kötni. A szolgáltatásait ezen felül egy USB hubbval is kiegészítették. Újdonságnak számított a VPD150 nevű 15"-os panel, amely a DFP interface-en keresztül digitális vezérelhető, és az ATI Xpert-LCD grafikus kártyát mellékelik hozzá, emellett beépített hangszórókat tartalmaz, és a panelje forgatható.

A kiállítás érdekessége a Sony új 3D szemüvege volt, amely két minidisplay segítségével kelt térhatású képet. Ilyen technikát használó szemüveg jó néhány készült már, a Sony által bemutatott termékéhez hasonló képméretű egyik sem közelítette meg. A kiállítás kapcsán érdemes még megemlíteni egy jelentős megállapodást. A PC-iparág legnagyobb gyártói (Intel, Compaq, IBM, Fujitsu, HP, NEC) összefogtak, hogy új videoszabványt hozzanak létre Digital Visual Interface néven (DVI). Ennek megfelelően a videojelek két csatornán keresztül, digitális formában hagyják el a PC-t, és csak a monitorban kerülnek átalakításra. Így a grafikus kártyákról eltűnhetne a RAMDAC. Az LCD monitorok digitálisan működnek, így ott nem is kellene átalakítani a jelet, míg a CRT monitorokba a gyártóknak be kellene építeni az ADC-t.

Kommunikáció

Az idei CEBIT-en az Internet még mindig kulcsszó a gyártók körében. Rengeteg cég mutatott be internetes terminálokat, internetes telefonos vagy éppen video-konferencia megoldásokat. Ezek általában valamelyen egyedi platformon futó browser-alkalmazást használnak, és azon keresztül biztosítanak hozzáférést az egyes honlapok tartalmához. Ide sorolható a Cyrix WebPadje, amelyről annyit sikerült megtudni, hogy jelenleg még nem támogatja a Java scripteket, de ígéri hozzá. Ez a 20x28 cm-es kis pad egy 10"-os színes touchscreent tartalmaz, amelyen egy ceruzával adhatunk ki parancsokat, de szükség esetén rendelkezésre áll a képernyőn megjelenő billentyűzet, de egy PS/2-es billentyűzet is csatlakoztatható hozzá. A WebPad végleges változatát ősszel érkezik, 1000 márka alatti áron. Számos helyen láttunk settop boxokat, azaz TV-hez csatlakozható web-browser dobozokat, amelyek egyikébe még MP3- és DVD-lejátszót is integráltak.

A Diamond és az ELSA bemutattak a normál analóg modemjei mellett DSL demoket, amelyekkel 1 Mbit/sec adatátviteli sebesség érhető el normál telefonvonalon! A technika lényege, hogy a jeleket a telefonvonalon digitális formában továbbítja, így jóval nagyobb sávszélességet tud elérni. A megkötés, hogy a digitális központ egy bizonyos körzetében lehet csak használni (ez nálunk az aránylag sűrűn elhelyezkedő központok miatt nem okozhat gondot), és erre a kapcsolatra külön elő kell fizetni. A Matáv a napokban jelentette be, hogy ilyen szolgáltatást készült nyújtani a felhasználóknak, így nem sokára itthon is használhatók lesznek a Diamond Suprasonic modellek. Szintén a Diamond mutatta be a standján a HomeFree rendszert, amelyet már majdnem egy évvel ezelőtt kezdett el hirdetni. A lényege, hogy 2,4 GHz-es frekvencián rádióhullámok segítségével kommunikálnak egymással a HomeFree rendszer alatt levő gépek 1 Mbit/sec sebességgel. A HomeFree egyidejűleg maximum nyolc gépet képes kezelni, amelyek legfeljebb 45 méteres távolságra lehetnek egymástól. A rendszer teljesen megbízható: ezen a frekvencián nem zavar semmilyen más berendezést, és mivel több csatorna között váltogat, így külső felhasználó nem tud hozzáférni az így létrehozott hálózathoz. A normál analóg modemek között a plusz funkciók megjelenése volt jellemző, pl. a 3Com 56K Professional Message Modem 2 MByte RAM-ot tartalmaz, így a gép kikapcsolt állapotában képes üzenetregisztrálként működni. Egyes gyártók kihoztak USB-s modemeket, ami logikus újításnak látszik, hiszen így sokkal egyszerűbbé válik a modem csatlakoztatása a PC-hez.



USB, Firewire, Jini, iMac...

Az idei CEBIT legegységelműbben és legszélesebb körben érvényesülő trendje az USB használata volt. Szinte minden területen megjelentek USB-s bővítmények a PC-hez. Ezt a nagyszabású áttörést két dolognak köszönhetjük: a Windows 98 teljeskörű USB támogatásának, és az USB-re erősen támaszkodó Apple iMac sikerének. Utóbbi egy érdekes divatot is hozott magával. A neonszínekben pompázó iMac gépekhez illeniek a perifériáknak is, így a legtöbb gyártó hasonló, féltáttetsző, neon árnyalatú perifériákat készített a CEBIT-re. A UMAX scannerektől az USB-s Zip drive-ig szinte mindenhol fellelhető volt ez a design. A fontosabb USB-s újdonságok közé tartoztak a Hewlett Packard és a UMAX scannerai, egyes digitális kamerák, internetes kamerák tömkelege, modemek és hangfal-rendszerek. Egy távol-keleti cég kínált USB-s winchester kezet is, így pillanatok alatt lehet bármely csatlakoztatni hordozható IDE-s drive-ot. A nagyobb monitorgyártók komolyabb modelljeikre már USB HUB-ot is raknak. Az USB perifériák mellett még Firewire (IEEE 1394) szabvány is kezd magára találni – rengeteg digitális videózással foglalkozó termékkel feltűnt már. A Sony által létrehozott és azóta a szórakoztató elektronikai iparban széleskörűen támogatott szabvány maximum 800 Mbit/sec adatátviteli sebességet tesz lehetővé, bár a mai eszközök még csak 400 Mbit/sec-ra képesek. Mivel a két chipből álló Firewire portot kezelő chipset még elég drága, az alapgyártók még nem rakják rá termékeikre a csatlakozót, ezért aki PC-re akar Firewire-ön keresztül adatot átvinni, annak egy speciális controller kártyát kell használnia. A harmadik fontos szabvány, ami a CEBIT-en tűnt fel, a Jini volt. Ez egy hibrid hálózat felépítését lehetővé tevő kommunikációs megoldás, amelyet arra találtak ki, hogy a számítógép mellett az egyéb háztartási és szórakoztató elektronikai egységek és egyéb eszközök egy egységes hálózathoz köthetők legyenek. A megvalósítás alapja, hogy minden egyes berendezés bekapcsolásakor lefut egy Java script, amely elküldi egy központi „jegyzetkönyvbe” az eszköz általános és egyedi jellemzőit, többek között az általa végzett funkciók leírását – így a berendezések közötti kommunikáció könnyen automatizálható.



Monitorok

CRT monitorok terén kétféle trend érvényesült az idei CeBIT-en. Néhány gyártó teljesen lapos képcsöves monitorokat hozott ki. Ezek közül a legjobb a Viewsonic PT795 volt, amely egy 19"-os monitor teljesen sík geometriájú. PerfectFlat technikát használó képcsővel. A PT 795 1600x1200 képpontos felbontást is képes 87 Hz-cel megvalósítani, ami kiváló érték, hiszen a 19"-os tartózkodó monitorok ezt a képméretést általában csak 1280x1024-ig tudják. A monitor maximális felbontása 1920x1440, amit 73 Hz képmérettel képes kiadni magából. Korábban ez a felbontás az átlagos felhasználók számára érthetetlennek tűnt, de a TNT2 és a Voodoo3 nevek által fémjelzett korszakban már egyes játékok is futnak ilyen felbontásban. A képcső érdekessége a SonicTron maszk, amely közepén 0,25 mm-es, míg a perem közelében 0,27 mm-es pontokból épül fel. Hasonló lapos képcsövet a Viewsonic mellett jelenleg a Mitsubishi gyárt, DiamondTron NF néven, amely szintén változó méretű pontokból felépülő maszkot használ. A Mitsubishi ezekből gyártja a Naturally Flat monitorcsaládját 17", 19" és 22" képmérettel.

A másik trend a kompakt monitor-design volt. A nagyobb gyártók mindegyike kihozott olyan modelleket, amelyeknek a barmélysége kisebb, mint a kategóriájában megszokott. A Philips az XSD technológia és kisebb nyakú képcsövek felhasználásával építette 17"-osa, a 107B hátul akkora helyet foglal el, mint egy átlagos 15"-os monitor, míg a 109B nevet viselő 19"-os a cég állítása szerint csak egy 17"-os monitor helyét igényli az asztalon. A Philips mellett az Acer és a Viewsonic is piacra dobta hasonló terméket. A CRT monitorok közül a drágább modellek esetében (pl. a Viewsonic PT795) több típusra is raktak a gyártók USB-hubot plusz funkcióként.

Az aktív mátrix monitorok terén nem sok előretörést tapasztaltunk idén. A már tavaly is látott 14, 15 és 18" méretek dominálnak mindenütt, újdonságként csak a DFP csatlósn keresztül digitális vezérlés számított, ami remegésmentes képet ígér. Számos nagy grafikus kártya gyártó épített be digitális monitor-támogatást a chipsetbe, illetve kártyára, ezek még nem lettek egységesítve. A Samsung a Syncmaster sorozatot 17 és 18"-os modellekkel egészítette ki, a Philips a 15"-os Brilliance 151A5 és a 18,1"-os 181AS modellekkel jött a CeBIT-re. Az LG Studioworks 880LC érdekessége, hogy mindössze 7 cm (!) vastag. A Sanyo 18"-os modellje (LMU-TF181A) a két analóg bemenet mellett két videoportot is felsorakoztat, így akár egy videorekorderre is rá lehet kötni. A szolgáltatásait ezen felül egy USB hubbal is kiegészítették. Újdonságként készített a VPD150 nevű 15"-os panel, amely a DFP interface-en keresztül digitálisan vezérelhető, és az ATI Xpert-LCD grafikus kártyát mellékelik hozzá, emellett beépített hangszórókat tartalmaz, és a panelje forgatható.

A kiállítás érdekessége a Sony új 3D szemüvege volt, amely két minidispley segítségével kelt térférőhatást. Ilyen technikát használó szemüveg jó néhány készült már. A Sony által bemutatott termékéhez hasonló képméretet egyik sem közelítette meg. A kiállítás kapcsán érdemes még megemlíteni egy jelentős megállapodást. A PC-iparág legnagyobb gyártói (Intel, Compaq, IBM, Fujitsu, HP, NEC) összefogtak, hogy új videoszabványt hozzanak létre Digital Visual Interface néven (DVI). Ennek megfelelően a videojelek két csatornán keresztül, digitális formában hagyják el a PC-t, és csak a monitorban kerülnek átalakításra. Így a

grafikus kártyákról eltűnhetne a RAMDAC. Az LCD monitorok digitálisan működnek, így ott nem is kellene átalakítani a jelet, míg a CRT monitorokba a gyártók nak be kellene építeni az ADC-t.

Kommunikáció

Az idei CeBIT-en az Internet még mindig kulcsszó a gyártók körében. Rengeteg cég mutatott be internetes terminálokat, internetes telefonos vagy éppen video-konferencia megoldásokat. Ezek álta-



lában valamilyen egyedi platform futó browser-alkalmazást használnak, és azon keresztül biztosítanak hozzáférést az egyes honlapok tartalmához. Ide sorolható a Cyrix WebPadje, amelyről annyit sikerült megtudni, hogy jelenleg még nem támogatja a Java scripteket, de ígéri hozzá. Ez a 20x28 cm-es kis pad egy 10"-os színes touchscreent tartalmaz, amelyen egy ceruzával adhatunk ki parancsokat, de szükség esetén rendelkezésre áll a képernyőn megjelenő billentyűzet, de egy PS/2-es billentyűzet is csatlakoztatható hozzá. A WebPad végleges változatát ősszel érkezik, 1000 márká alatti áron. Számos helyen láttunk settop boxokat, azaz TV-hez kapcsolható web-browser dobozokat, amelyek egyikebe még MP3- és DVD-lejátszót is integráltak.

A Diamond és az ELSA bemutatott a normál analóg modellei mellett DSL modelleket, amelyekkel 1 Mbit/sec adatátviteli sebesség érhető el normál telefonvonalon! A technika lényege, hogy a jeleket a telefonvonalon digitális formában továbbítja, így jóval nagyobb sávszélességet tud elérni. A megkötés, hogy a digitális központ egy bizonyos körzetében lehet csak használni (ez nálunk az aránylag sűrűn elhelyezkedő központok miatt nem okozhat gondot), és erre a kapcsolatra külön el kell fizetni. A Matáv a napokban jelentette be, hogy ilyen szolgáltatást készült nyújtani a felhasználóknak, így nem sokára itthon is használhatók lesznek a Diamond Supracision modellek. Szintén a Diamond mutatta be a standján a Homefree rendszert, amelyet már majdnem egy évvel ezelőtt kezdett el hirdetni. A lényege, hogy 2,4 GHz-es frekvencián rádióhullámok segítségével kommunikálhat egymással a Homefree rendszer alatt levő gépek 1 Mbit/sec sebességgel. A Homefree egyidejűleg maximum nyolc gépet képes kezelni, amelyek legfeljebb 45 méteres távolságra lehetnek egymástól. A rendszer teljesen megbízható: ezen a frekvencián nem zavar semmilyen más berendezés, és mivel több csatorna között váltogat, így külső felhasználó nem tud hozzáférni az így létrehozott hálózathoz. A normál analóg modellek között a plusz funkciók meg-

Mobiltelefonok

A CeBIT ■ mobiltelefonok terén is hozott jó néhány újdonságot, hiszen itt mutatta be a Motorola a világ legkisebb mobiltelefonját, a Nokia a vadonatúj 7110-est, és itt próbálhattuk ki először, hogy mi is a mobiltelefonos Internet. A WAP (Wireless Application Protocol) egy új szabvány a kábel nélküli kommunikáció egységesítésére. Elsősorban előre elkészített, összeállított internetes oldalnak a mobiltelefonokra történő letöltésére találták ki. A már meglevő szabványokra (pl. XML és Internet Protocol) alapozva építették fel, és az volt a cél, hogy a mobiltelefonokon és esetleges terminálokon futó alkalmazások egységesen működjenek. A szabványnak megfelelő alkalmazások és telefonok nem tudnak képet, csak szöveget letölteni, és oldalak kész tartalmát illetve e-maileket tudnak küldeni. A WAP alkalmazások annyiban hasonlatosak a WWW-oldalakhoz, hogy vannak bennük linkek, azaz a szöveg egyes részeire kattintva annak más részeire lehet átvigyni. Megkötés, hogy a linkeket fastruktúrába kell rendezni. Ennek megfelelően ■ szolgáltatásokra elő kell fizetni, olyanokra számíthatunk, mint hírek, tézisei információk, időjárás-előjelrejelzés, e-mail, online-banking... Az első szolgáltató, a CNN már beindította a CNN Online-t, ami híreket közöl megfelelő formában strukturálva.

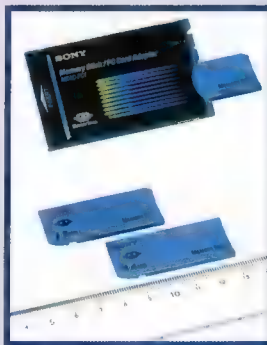


mot (!) nyom, valamint az Ericsson T28s modelljét, amely szintén kis méretével kápráztatta el a CeBIT közönségét.

CHARLIE

Sony

A kiállítás egyik nagy meglepetését a Sony okozta, ugyanis itt mutatta be Memory Stick fantáziánévű háttértárolóját és az arra épülő termékcsaládját. A Memory Stick kinézetre leginkább egy rágógumira hasonlít, de azzal ellentétben adatok tárolására használható. A Memory Sticket azért hozták létre, hogy az átlagos felhasználók számára is elfogadható, könnyen kezelhető és elnyelhetetlen memóriatípus érjenek el. Ki a kártyák küszöbölnei az eddigi Flash memóriatípusok problémáit: a Smart Media-kártyák korlátozott kapacitását és törekenységet, illetve a Compact Flash kártyák érintkezési problémáit. A Memory Stick paraméterei (50x15x3mm) és a mindössze tíz darab érintkező magukért beszélnek. Az egység tartalmazza a kontrollert is, így biztosított a kompatibilitás a nagyobb kapacitású egységekkel is. Egy írásvédő kapcsolót is tettek rá, és egy PC-CARD adapter segítségével PC-n leolvasható ■ Memory Stick tartalma. A Memory Stick ■ Sony tulajmánya, de számos cég támogatja, többek között az Aiwa, a Casio, a Fujitsu, a Sanyo és a Sharp. A média mellett a Sony néhány, a Memory Stickre épülő berendezést vagy annak prototípusát is bemutatta. A Cybershot DSC-F55E digitális kamera 2,02 millió képpont (1600x1200) felbontású képek rögzítésére képes, és az állókép mellett rövid MPEG-1 formátumú videót is fel tud venni a mellékelt 4 Mbyte-os Memory Stick-re. A kamera lítium-ion akkut használ, amivel a tervezők az ezer felvételtartamot ígérk, ami nem volt jellemző ■ digitális kamerák eddigi generációira. A kamera optikája is kiváló minőségű, ■ Carl Zeiss gyártmánya. A képeket áttölthetjük PC-re, de ha azonnal ki akarjuk nyomtatni, a DPP-MS300 nevű nyomtatóval ezt is megtehetjük, hiszen ez a PCMCIA Typ II kártyák, Smart Media és Compact Flash kártyák mellett a Memory Stick fogadására is fel van készítve. Természetesen a digitális kamera mellett a Memory Stick alapú digitális walkman és ■ lejártszóval egybeépített fülhallgató prototípusát is bemutatta a Sony.



Party

A CeBIT a technikai újdonságok mellett minden évben a jobbnál jobb bulik sorát kínálja a meghívottak számára. Idén az AMD a K6-3 és a K7 bemutatása kapcsán az európai számítógépes magazinok újságírói számára rendezett egy partyt egy Hannover belső részén levő kis kastélyban, Roneburgban. A kastély épületében egy kiváló mexikói étterem és egy sörfőzde is helyet kapott, így már induláskor adottak voltak a feltételek, hogy mindenki jól érezze magát. Az ételeket felszolgáló pultrán kedves meglepetés ért, ugyanis egy hatalmas saláta, illetve egy óriás paradicsom tartott szóval minket, míg kiválasztottuk az ételt magunknak. Az éves-ivás mellett nagyon kellemesen elbeszélgettünk az AMD képviselőivel, eközben egy jó humorú búvész is megjelent asztalunknál, aki pénzérmékkel mutatott be trükköket. Később egy rockzenekar szórakoztatót saját számaival, paródiákkal és ismert számok előadásával. Az AMD bulija nagyon kellemes zárása volt az első CeBIT-en eltöltött napunknak.

Két nappal később a UMAX partyjára voltunk hivatalosak, ahol rég látott gazdaságban kínált mindenféle sültet, húsokat és desszerteket, valamint kiváló sör szolgáltak fel. A meghívottak egy-egy színes, Swatch jellegű, a UMAX tízezer évfordulóját ünneplő órát kaptak – ezzel ■ megkülönböztető jellel lehetett feljuttatni az emeletre a pulthozok. Az étel és ital mellett nem szabad elfelejteni azt sem, hogy emellett kiváló zenét adtak előadásul, ami mindenkinben azonnal party-hangulatot teremtett. Köszönet Tonkának a szíves vendéglátásért.

Videokamerák a számítógépünkhöz

Na máshol nem, hát filmekben már mindenki látott ilyen kis szerkenttyüket, amiket a számítógépünkhöz csatlakoztatva nézhetjük az areunkat a monitorunkon, méghozzá nem úgy, hogy a fények tükröződését vizsgáljuk a kép helyett. Ezek a nagyon ügyes kis szerkezetek, amiket legtöbbször internetes videokamerának nevezünk, elsősorban azért jöttek létre, mert az Internettel és egy-egy ilyen kamerával könnyedén létrehozhatjuk a videotelefont és bárkivel úgy beszélhetünk, hogy látjuk is közben egymást.

Mit kell ezekről a kamerákról tudni? Senki ne várja, hogy a házi camcorderéhez hasonló dolgot kap azért 20-30 000 forintért, amibe egy ilyen szerkezet kerül. Egy egyszerű eszközt kapunk, amit könnyen telepíthetünk a gépünkre és a megfelelő szoftverekkel életre kelthetünk. Általában a hozzá kapott szoftvereket érdemes használnunk, bár más olyan is megteszi, ami képes a capture funkciót ellátni. Például ilyen a RealProducer is, amivel RealVideo file-okat hozhatunk létre közvetlenül a kamerából jövő jelek segítségével. Ilyen a Microsoft NetMeeting programja is, ami ingyenesen letölthető. Ez egyfajta videotelefon program, amelynek segítségével beszélgethetünk a NetMeeting szerverekre és beszélhetünk az ott lévő emberekkel kameránk segítségével.

Ha valakinek van Internetre, akkor már valószínűleg találkozott barlangolási közben élő adást hirdető oldalakkal. Ezek közül az amatórebbek akár ilyen kamera segítségével is készülhettek. Bár általában profi kamerákkal készítik az ilyen oldalakat, és legtöbbször még csak nem is élő adást közvetítenek, hanem előre rögzített és kódolt filmeket mutatnak be. De ezt nem lehet ránézésre kiszűrni.

És alkalommal két ilyen kamerát sikerült megvizsgálnunk, az egyik a Logitech QuickCam VC, a másik pedig a Philips PCA64SVC USB PC Camera. A Logitech a QuickCam kamerákat többféle változatban kínálja a vásárlóknak; létezik VC, Home és Pro változat.

Teljesítményük ebben a sorrendben javul és áruk is így növekszik, de 25-35 000 forint között marad.

A QuickCam VC a Connectix terméke, amit a Logitech egy az egyben megvásárolt és a saját márkanéve alatt adja el. A Connectix márkanévvel azért sokszor találkozhatunk, a kezelőszoftverek is ezen a márkanéven futnak. A képekből is kiderül, hogy egy fekete „golyóról” van szó, ehhez kapunk egy háromszög alapú tartót, amire helyezve könnyen beállíthatjuk bármilyen irányba. A kamera alján elhelyezett csavarment segítségével akár szabványos kameraállványra is rögzíthetjük, vagy bárhová, ahová akarjuk. A kamera lencséje körül van egy forgatható tárcsa, amivel manuálisan tudunk élességet állítani – bár erre ritkán van szükség, szinte minden esetben jól fókuszál a készülék. A nálunk járt kamera párhuzamos portra csatlakozik, de van USB portos változata is. A párhuzamos portot ECP módba kell állítanunk ahhoz, hogy használni tudjuk, így sajnos elveszítjük azt a lehetőséget, hogy egy egyszerű kábelcserevel újra nyomtatni tudjunk. Ebben az esetben újra kell indítanunk a gépet, és a BIOS-ban vissza kell állítani a párhuzamos portot a nyomtatónak megfelelő normál üzemre. A hozzá adott egyszerű kezelő szoftver segítségével rögzíthetünk állóképeket és AVI formátumú videofile-okat is. A programban állíthatjuk a fényerőt és a színek keverését, de erre automatikusan is képes a gép. Ha nem változik gyakran a fény – márpedig egy szobában nem szokott –, akkor maradhatunk az automatikus beállításnál. A generált kép mérete ötféle lehet: 160x120 képponttól egészen 640x480-ig. Ezzel tulajdonképpen nem a fizikai méretet változtatjuk meg, hanem a képünk minőségét. Érdelemsszerűen a 640x480-as felbontás adja a legjobb minőséget, de ebben az esetben egy kép 16 bites színmélységgel már 920 KByte körüli méretű lesz. Ha videót akarunk rögzíteni, ezzel nagyon megnöveljük a szükséges háttértároló méretét. Egy 3-4 másodperces videofelvétel elérheti a 10 MByte-ot is! Ami nekem nem szimpatikus, hogy talán a párhuzamos port lassúsága miatt a monitoron megjelenő kép a valósággal nincs teljesen összhangban, azaz majd fél másodpercet

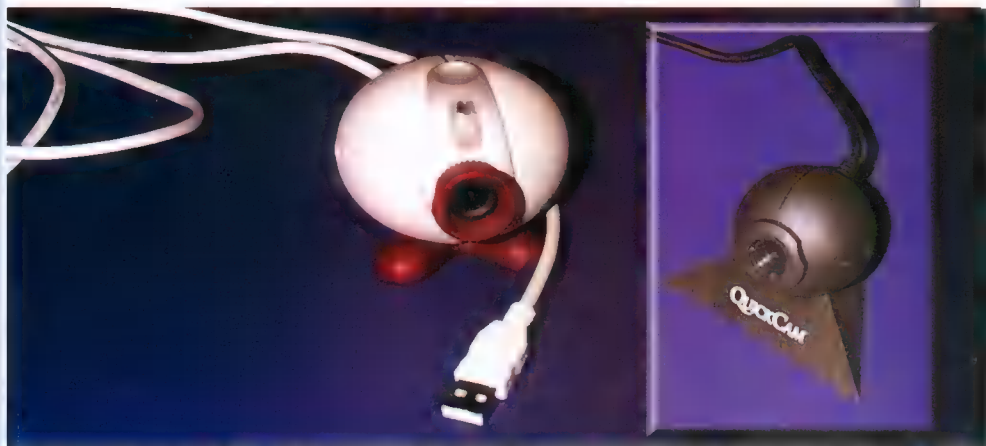


késik ahhoz képest, ami a valóságban történik. Ennek köszönhető az is, hogy a túl gyors mozdulatok elmosódnak a képen, illetve felvételen. A beépített program segítségével rögzíthetjük a videót, majd miután visszaneztük, elmenthetjük bármilyen néven. Ha nem mentjük el külön, a program akkor is tárolja, amíg manuálisan ki nem töröljük. Amennyiben hangkártyánk támogatja, hangot is rögzíthetünk videofelvételünkhöz (ez természetesen a videotelefon használatának is az egyik alapfeltétele). A hangot a megszokott minőségben rögzíthetjük, a leggyengébbtől kezdve egészen a „majdnem CD” minőségig.

A kamerához kapunk egy rövid kézikönyvet, ami igazából saját videotelefon-programjáról, annak használatáról szól, egy CD-t, ami tartalmazza a szükséges drivereket és a programokat (Connectix VideoPhone 3.0, MS NetMeeting 2.0, MS Internet Explorer 4.0, Vivo Active VideoNow), illetve egy billentyűzet-átalakítót, ami lehetővé teszi, hogy mind PS/2-es, mind normál billentyűzettel tudjuk hasz-

kártyára igen, mert saját hangunkat sem tudjuk visszahallgatni, ha felvettünk valamit, illetve ha videotelefon kapcsolatot szeretnénk létesíteni, ahhoz is mindenképpen szükségünk van a másik fél hangjára. Egy rejtett piros jelzőlámpa adja tudtunkra, hogy a kamera be van kapcsolva és üzemképes. Kikapcsolni nem tudjuk, csak ha kihúzzuk az USB csatlakozóból.

A Philips kamerájának lényegesen jobb a képminősége, mint a Logitech QuickCamnek. De újabb fejlesztés is, ezt ne felejtsük el! A hirtelen mozdulatokat ugyanakkor ez sem tudja tökéletesen kezelni, itt is elmosódtott képet kapunk, ha gyorsan mozgatjuk a kezünket a kamera objektívja előtt. A videókat szintén a vi formátumban képes rögzíteni, ez egyébként is a tovább feldolgozás céljából az egyik legjobb bemeneti formátum. Például az Adobe Premiere programmal összefűzhetjük a korábban elkészített videókat és folyamatos filmet csinálhatunk belőle. Mindenki szabadon kielégíti filmes szenvedélyeit...



nálni, ugyanis a billentyűzeten keresztül kapja a működéséhez szükséges tápfeszültséget.

A Philips kamerához lemezen kapjuk a szükséges drivert, így azok is használni tudják, akiknek a gépében nincs CD-ROM (bár akinek a gépében van USB, annak valószínűleg CD-re is elég...) Egy CD lemezen kapjuk a saját szoftverét, amit itt Videogram Creatornek hívnak, ehhez külön tartozik egy Videogram player is, amit, ha van Netscape Navigator a gépünkön, annak kiegészítésként is használhatunk. A kezelőszoftverek felülete barátságos, azonnal átlátható, érthető. Könnyedén rögzíthetjük a videókat, a beállításokkal sem igazán kell törődnünk – amit a szoftver felkínál, az bőven megfelelő, ezen leginkább csak rontani lehet.

Ehhez a termékhez kapunk egy hatnyelvű kézikönyvet, ami még a kamera technikai jellemzőit is ismerteti, bár erre azt hiszem, nem sokunknak van szüksége, mindenesetre egy profi videós így már azonnal tudhatja, mire is számíthat. Nagy előnye a Philips kamerájának, hogy van benne egy beépített mikrofon, így nincs szükség külön a hangkártyához csatlakoztatott mikrofonra. Hang-

Az USB megoldás tökéletesen működik (persze csak egy megfelelő gépen), amint csatlakoztatjuk a kamerát a gépünkhöz, azonnal szól

a rendszer, hogy egy új eszközt talált, és már installálhatjuk is. A későbbiekben – amikor már feltettük a gépünkre a szükséges drivereket – már szabadon húzhatjuk ki és dughatjuk vissza a kamerát, rövid időn belül megjelenik a használható eszközök listájában. A Philips kamera ára 30 000 forint körül mozog, természetesen ehhez még hozzá jön az ÁFA is...

Összegzésül annyit lehet elmondani, hogy mindenképpen a Philips kamerája viszi el a palmát jobb képminőségével, beépített mikrofonjával és a könnyebben kezelhető és egyszerűbb szoftver-, illetve hardver-háttérrel. Mindenkinek tudom ajánlani, aki ilyesmivel szeretne foglalkozni.

3001



könnyebben kezelhető és egyszerűbb szoftver-, illetve hardver-háttérrel. Mindenkinek tudom ajánlani, aki ilyesmivel szeretne foglalkozni.

Köszönet a Logitech Magyarország Kft-nek (Tel.: 309-7111) a QuickCam VC-ért, és a Macroda Kft-nek (1012 Budapest, Attila út 63., Tel.: 214-2392) a Philips kameráért.

Minden, amit tudni akartál A NYOMTATÓKRÓL

Az oldalszám bővülésével egy új sorozat indul útjára a PC ZED Magazin hasábjain. Ebben nagyító alá vesszünk egy-egy hardver-csoportot vagy perifériát, és kíséreljük meg velük kapcsolatos tudnivalókat A-tól Z-ig. Reményeink szerint sikerül elosztani a ködöt az esetleg homályos területekről is. Minden témakört igyekszünk a lehető legrészletesebben körüljárni, figyelembe véve persze a különböző érdeklődési köröket is. Nem fogjuk az IC-k gyártási technológiáját esetenl, bár az is szorosan kapcsolódik a számítógépekhez, mégis valószínűleg csak néhány embert érdekelne (ha mégis több száz ember jeleznél, hogy ez a téma őket érdekli, akkor természetesen kitérünk arra is!). Az első csoport a nyomtatók népes családja.

Először szeretnénk megismertetni Benneteket a nyomtatók és egyáltalán a nyomtatás történetével, történelmével, következő számunkban pedig szépen sorra vesszük a ma még létező nyomtatási technikákat és nyomtatókat.

Elsőször lássunk némi történelmet. Az ember a közlendő információját már egészen a kezdetekben próbálta maradóan formában megjeleníteni. A barlangrajzok készítése és a számítástechnika alkalmazása között rengeteg idő és technikai fejlődés húzódik meg, de minden korban volt módszer arra, hogy a közlendőket ne csupán szóban lehessen egymás tudtára adni. Erre a célra az írás volt a legmegfelelőbb. Írásos jeleket már az ókorban is használtak. Ma már írásos anyagaink elkészítésébe is bevonult a számítógép. Ez a kezdeti időszakban még visszalépést jelentett, hiszen az első számítógéppel készült anyagok minősége elég sok kifogásnyalóval hagyott maga után. Egy évszázaddal ezelőtt, amikor az írók még lúdtollat használtak, már megkezdődtek az elektromos térnek a szilárd testekre és folyadékokra gyakorolt hatásával kapcsolatos kísérletek. A XX. század elején szabadalmaztatták a nyomás alatt történő tintacsepp adagolási eljárást. Csak az utóbbi időben beszélhetünk olyan számítógéppel készült nyomtatokról, amelyek már kezdenek megfelelni a nyomdaipar követelményeinek.

A nem kézzel írt betűk első előfordulása egészen a XI. századig vezethető vissza. Ekkor készítették Kínában szóképekből egységes szélességű bélyegzőkhöz hasonló elemeket.

Európában már a XII. században ismerték az egyes betűk képeit tartalmazó fabelyegzőket, s a kódexek börtábláira is különálló fémbetűkkel préselték a megfelelő szöveget. A XIV. században jelent meg az úgynevezett metszinyomatás, amelynél minden egyes könyvoldalt fátáblába metszettek, és egy prés segítségével levonatokat készítettek. A könyvnyomtatás feltalálója Gutenberg, aki egyben az első tipográfiai remekmű, a 42 soros biblia készítője is volt. Felfedezésének legfontosabb része az öntőberendezés, amelynek segítségével egymáshoz tökéletesen illeszkedő betűket készített. Gutenberg fedezte fel a mozgatható prést és a nyomdafestéket, amelynek segítségével az egyenként összeállított betűkről levonatokat tudott elő-

állítani. A egyszerű felfedezés értékét tovább növeli, hogy a könyv-írás mechanizálása mellett esztétikai tökéletességre is törekedett. A nyomás és szedés technikáját annyira tökéletesítette, hogy ez a módszer évszázadokon keresztül szinte változatlan maradt.

A XIX. század második felében a betűk és sorok öntéséhez már gépeket alkalmaztak. A század vége felé már feltűntek a ma is használatos szedőgépek, és kiszorították a kézi szövegszedést. Ezt a technológiát nevezik ma meleg szedésnek, függetlenül attól, hogy ölmotortól vesznek-e ki a szedőszekrényből és a szöveget így kézzel szedik, vagy az egyes nyomdai betűket, illetve egybefüggő sorokat géppel állítják elő. Ezzel ellentétben hideg szedésnek nevezzük azokat a szöveg-előállítási módszereket, amelyeknél ölmotortól nélkül, másolásra alkalmas szöveg-eredetiek hozhatók létre. Ilyen módszer például a fényszedés, amelyet ma már első-sorban számítógéppel végeznek.

A fényszedés bevezetésével lecsökkent az átfutási idő és jobb minőség vált elérhetővé. Ma a nyomdaiparban már a fényszedés van túlsúlyban. A nagy sebességek megfelelően a kiegészítő berendezéseknek is hasonló teljesítményűeknek kell lenniük, amit csak a számítógépek segítségével lehet megvalósítani. Ezért ma már gyakran hallunk számítógépes szedésről is.

Természetesen a számítógépeket elsősorban nem nyomdai előkészítésre, hanem egyszerű szövegyszerkesztésre használják. Ma már azonban egyre szélesebb körben alkalmaznak olyan szöveg-szerkesztő programokat, amelyekkel nyomdai minőségű anyagok is előállíthatók, de természetesen mindehhez megfelelő minőségű nyomtatóra is szükség van.

Vizsont mind világosabb: előbb-utóbb a színek az asztali nyomtatásban is éppúgy átvészik az uralmat, miként azt a fénykép, a mozi, a tévéképernyő esetén is tették. Amíg ez utóbbiak fejlődése külön-külön is hosszú évekig tartott, a számítógépes színes nyomtatási technikák szinte egyik pillanatról a másikra robbant. Alig néhány esztendője kerültek piacra az első asztali (fekete-fehér) tintasugaras nyomtatók. A második generáció még csak színes kiegészítést kapott. Amíg a harmadik generációban a nyomdatásban is használt négyszín-rendszernek megfelelő festékpátrónok kaptak helyet. Közéig tehát az idő, amikor a színes nyomtatás is olyan kifinomult és tökéletesé válik, mint például a színes fényképezés...

NYOMTATÓ-TÖRTÉNELEM

Megjelenése óta a mikroszámítógép leghűségesebb társa, a nyomtató. Így

van ez mindazon várakozások ellenére, amelyek az informatika fejlődésének csúcspontját a papír nélküli iródban látják. Minden nyomtatótípusnak megvannak a maga sajátosságai, és ez idő szerint nem létezik egyetlen olyan technológia sem, amely optimális minőség mellett képes lenne a létező összes nyomtatási feladat ellátására.

A 90-es évek kezdetétől egyrészt a lézer- és színes nyomtatók lendületes előretörése, másrészt az ütős technológiák képviselő nyomtatók egyre nagyobb mértékű háttérbe szorulása jellemzi. Az utóbbiak teljes eltűnése azonban semmiképpen sem prognosztizálható, mivel számos feladatot kizárólag velük tudunk megoldani.



Lássuk a nyomtatók és azok elődeinek rövid történetét.

1832 – A nyomtatók története mintegy 250 évvel ezelőtől, tehát a XVIII. század elején kezdődött, a legismertebb jelnyomtatóval, az írógéppel. Drais 1832-ben alkotta meg „gyors írógépet”, amelynek írássebessége állítólag túltett a közepes beszéd sebességén. Sajnos a találmányt használhatatlannak értékelték...

1846 – Ekkor kezdődött a mátrixnyomtató története. Egy morze-készülékben az elektromágnesek egy fémceruzaú mozogtak, amely a pontokat papírsíkra nyomtatta, ezáltal a küldött információt igen egyszerű módon írásban rögzítette. Az Egyesült Államokban szabaddalmaztatták az első ilyen írógépet, amely kis- és nagybetűket is tudott írni. Megalkotója, William Burt „typographer”-nek nevezte el.

1855 – Giuseppe Ravizza megalkotta „Cembalo Scrivano” elnevezésű gépét. Igen modernnek tartották, mivel a papírvezetés a magasabb igényeknek is megfelelt, festékszalagja selyemből készült. Kis- és nagybetűt kétsoros billentyűzettel használták. A legesodálatsabb azonban az volt, hogy a gép fából készült.

1864 – A német nyelvterület feltalálói közül Peter Mitterhofer ebben az évben állította ki első írógépét.

1884 – Bécsben bemutatják Peter Mitterhofer harmadik modelljét, amelynek már fémbetűi és íróhengere is volt.

1870 – Ettől az évtől kezdődően az amerikai cégek is igen intenzíven foglalkoztak írógépek gyártásával. E cégek egyike a Remington Fegyver- és Varrógépgyár. Mark Twain, a híres amerikai író ekkor adta le az első írógéppel írt kéziratát.

1900 – Mind ez ideig az írógépek úgy működtek, hogy írásnál a szöveg nem volt látható. Piacra kerültek az első olyan gépek, amelyeknél írás közben azonnal lehetett olvasni a szöveget.

1919 – Az eddig gyártott betűkaros írógépek mellett megjelent az első betűkereskes írógép a Blickenderfer cégtől. Ezzel egyidejűleg a Blickenderfer Electric cégnél megkísérelték az írógép villamosítását.

1935 – Az IBM létrehozta az első, kereskedelemben is sikeres vilányírógépét.

1941 – Bemutatták az IBM cég új fejlesztését, a betűkaros írógépét, amely változtatható betűközzel tudott írni (arányos írás).

1950 – Bevezették a hengerfejet, a gömbfej elődjét.

1968 – Bemutatták a mai értelemben vett első mátrixnyomtatót, asztali számítógép nyomtató moduljaként.

1972 – Megjelent a margarétakereskes nyomtató, ismertté váltak az első másoló technológiára alapozott nyomtatók (xerografikus és elektrografikus).

1983 – A Hewlett-Packard a Canonnal közösen kifejlesztí a tintasugaras nyomtatók nyomtatófejét.

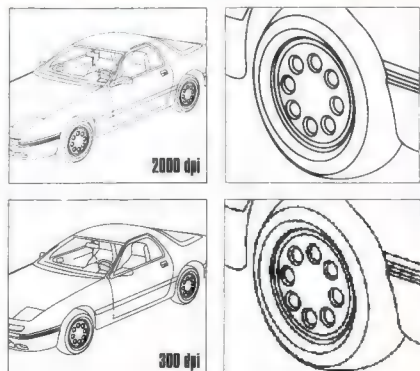
1984 – A Hewlett-Packard bejelenti első tintasugaras nyomtatóját, a Think Jetet.

1992 – Az EPSON bemutatja az első piezo technológiára épülő tintasugaras nyomtatóját.

Természetesen ez nem minden, hiszen ma már az ember csak kapkodja a fejét, olyan tempóban jelennek meg az újabbnál újabb és jobbabb készülékek. Ezekről is szólnunk természetesen, de előtte ejtsünk néhány szót azokról a jellemzőkről, amelyek egy nyomtató (és ez esetben teljesen mindegy, hogy milyen típusú vagy fajtájú nyomtatóról beszélünk) megítélésében szerepet játszanak.

FELBONTÁS

Előre kell bocsátanunk, hogy felbontásról nem minden nyomtató esetében van értelme beszélünk. Hiszen a régi típusoknál (karos, margarétakereskes, gömbfejes), amelyek leütéses rendszerűek voltak, nincs értelme a felbontásnak. Ezeknél a nyomtatóknál a nyomtatott kép előre meghatározott volt, úgy mint egy mechanikus írógépénél. Viszont a mai számítógépes rendszerekben használatos nyomtatók igen fontos jellemzője ez, mivel az írásképmínőséget és a jellemző határozza meg elsődlegesen. Ezek a nyomtatók a készítenő betűt vagy képet apró pontok sokaságából állítják össze. Ezért nem mindegy, hogy ezek a pontok milyen sűrűn helyezkednek el. Így a nyomtatók legfontosabb jellemzője a maximális fel-



bontás, ami azt adja meg, hogy egységnyi távolságon belül hány pontot képes elhelyezni a nyomtató. Mivel ez a távolságot, a megszokott gyakorlatnak megfelelően inch-ben (2,54 cm) méri, ezért a felbontás mértékegységének a Dot Per Inch-et (DPI), azaz az egy inch-nyi távolságra elhelyezett pontok számát használjuk. Így egy átlagos 300 DPI felbontású nyomtató 300 pontból állítja össze az egy inch hosszú vonalat. (Ez körülbelül 118 pontot jelent centiméterenként.) Mátrixnyomtatók esetében a DPI érték helyett inkább a tűk számát adják meg, hiszen maguknak a tűknek is van kiterjedése, ami meghatározza a legkisebb nyomtatható pont méretét. Meg kell még jegyeznünk, hogy bizonyos nyomtatóknál a függőleges és vízszintes felbontás elérhet egymást, így egy 300x600 DPI-s nyomtató vízszintesen 300, függőlegesen 600 pontot képes maximálisan elhelyezni egy inch-en belül.

A tintasugaras nyomtatók adatai alapján a leggyakrabban a 180, a 360 és a 720 DPI-vel találkozunk. Az asztali lézernyomtatók esetében a szokásos felbontás viszont általában 300 DPI. Akkor hogyan lehetséges az, hogy a lézernyomtató 300 DPI-s felbontása sokkal szebb nyomtatot eredményez, mint a tintasugaras nyomtató 360-as értéke? Úgy, hogy a nyomtatás minősége korántsem csak a felbontástól függ. A lézernyomtató festéke por alapú, amelyet hőhatással rögzítenek a papíron. A festék ezért nem diffundál annyira a papírba, mint a folyékony tinta. De ha csak a tintasugaras technológiát tekintjük, akkor is találhatunk még egy sereg, a nyomtatás minőségét befolyásoló technológiai elemet. Sokat számít a tinta minősége, a csepp sebessége, a papírig megtett útjának hossza, s nem utolsósorban a mérete.

SEBESSÉG

Ha valaki nagyobb mennyiségű anyagot akar nyomtatni, akkor igen fontos lehet számára a nyomtató sebessége. A nyomtatási sebességet készüklétpontból függően lap/percben (ppm) vagy karakter/másodpercben (cps) mérhetjük.

Azoknál a nyomtatóknál, ahol a sebesség függ az adott oldalon elhelyezkedő karakterek számától, általában az egy másodperc alatt kinyomatható karakterek számát adják meg. Ezt azonban nagyon ügyesen mindig a leggyorsabb üzemmódra értik, ezért könnyen meglepetés érheti az egyszeri felhasználót. A másik sebesség meghatározási forma az egy perc alatt kinyomatható lapok számának megadása. Ezt többnyire lézernyomtatók esetében teszik, hiszen ezeknél a technológiából adódóan egy üres lap kinyomtatása is ugyanannyi időbe telik, mint egy telelír lap.

Meg kell még jegyeznünk, hogy sok esetben (és ez különösen a gyors nyomtatóknál igaz) a sebesség nem csupán a nyomtatótól függ, hanem attól is, hogy az adott információ milyen hamar tud a nyomtatóba kerülni – vagyis az adatátvitel sebessége is befolyásolhatja a nyomtatás sebességét.

NYOMTATHATÓ PÉLDÁNYSZÁM

Némely nyomtatótípus alkalmas arra, hogy nem csupán egyetlen lapra képes nyomtatni, hanem indigós lapokra is. Erre

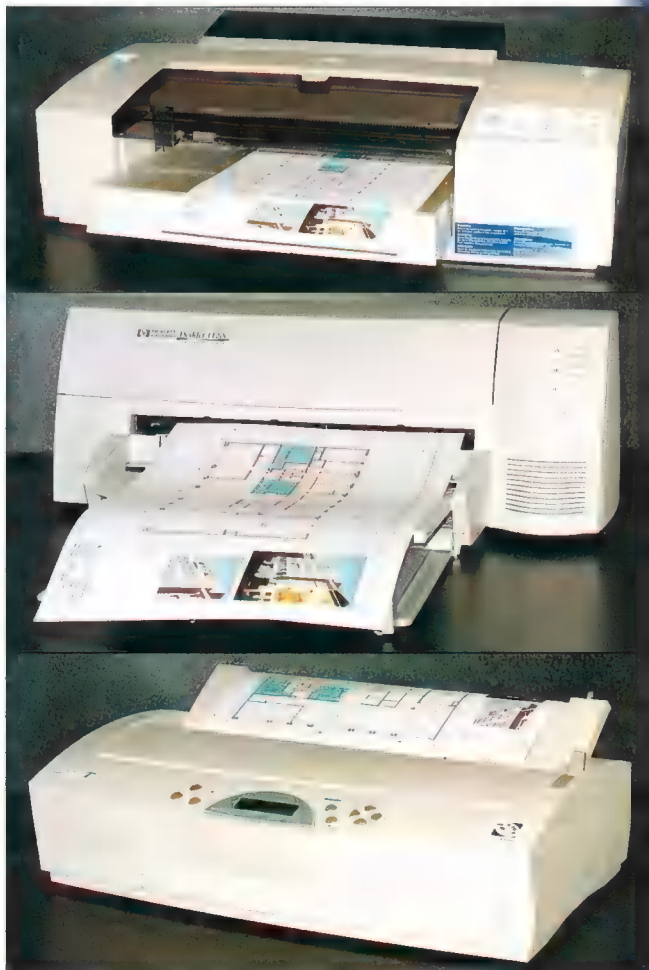
természetesen csak a mechanikus elven működő nyomtatók képesek (pl. mátrixnyomtató), sem a lézer, sem a tintasugaras nyomtatók nem tudnak egyszerre több példányt nyomtatni.

ZAJ

Bizonyos esetekben még az olyan elhanyagolhatónak tűnő jellemző is, mint a nyomtatáskor keletkező zaj is fontos szerepet játszhat. Ezért kell megjegyeznünk azt, hogy a mátrixnyomtatók jellegzetesen erős hanghatás kíséretében nyomtatnak, míg a lézer vagy tintasugaras nyomtatók szinte teljesen zajtalanok.

PAPÍRKEZELÉS

Egy személyi nyomtatótól ne várjunk nagy papírtárolási kapacitást, kiépítő tálca beépítésének lehetőségét vagy más olyan fejlett papírkézelési szolgáltatást, amelyet a csúcsmoделleknel megszokunk. A bemeneti tálca a legtöbb esetben mindössze száz lapos, de van né-



hány modell, amely kétszáz lapot képes tárolni, ezekkel az egységekkel kényelmesebben tudunk hosszú dokumentumokat nyomtatni, és ritkábban kell pótolnunk a kifogyott papírt. A legtöbb lézernyomtatón van egy olyan nyílás, ahol borítékot, levélpapírt tölthetünk a nyomtatóba anélkül, hogy el kellene távolítanunk a normál lapadagolót. A tintasugarasoknál már ritkább ez a lehetőség. Arra is érdemes odafigyelni, hogy miként jön ki a nyomtatóból a papír. A legtöbb modell „arccal lefelé” küldi ki a lapokat alapbeállításban. Egy-két lézernyomtató és az összes színes tintasugaras arccal felfelé nyomtat, így az elkészült oldalak sorrendje megfordul: az elkészült paksamétában a dokumentum záró oldala kerül felülre, a kezdő oldal pedig alulra. Néhány olcsóbb tintasugaras a költségek csökkentése érdekében lespórolja a kimeneti tálcát: a lapok egyszerűen az íróasztalra potyognak.

A HOZZÁVALÓK ÁRA

Hosszú távon a festék- vagy tintakazetták, a kiegészítők sokkal többé kerülnek, mint maga a nyomtató. Egy egyszerű szövegoldal

vagy aprócska ábra kevés festéket fogyaszt, de ugyanez már nem mondható el egy nagyobb színes képről. A gyártó által megadott költségadatokat itt is fenntartással kell kezelni. A lézernyomtatók valamivel olcsóbban dolgoznak, mint a tintasugarasok. Ez természetesen függ az adott oldalra elhasznált festék mennyiségétől is. És ehhez járul még a papír ára, ugyanis a lézerekkel ellentétben a tintasugarasok speciális papírra nyomtatnak a legszebben, és ezek ára ugyan alacsonyról indul, de az a fényes, filmszerű papír, amelyet a fényképek kinyomtatásához fejlesztettek ki, laponként akár 100-200 forintba is kerülhet...

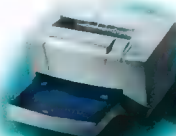
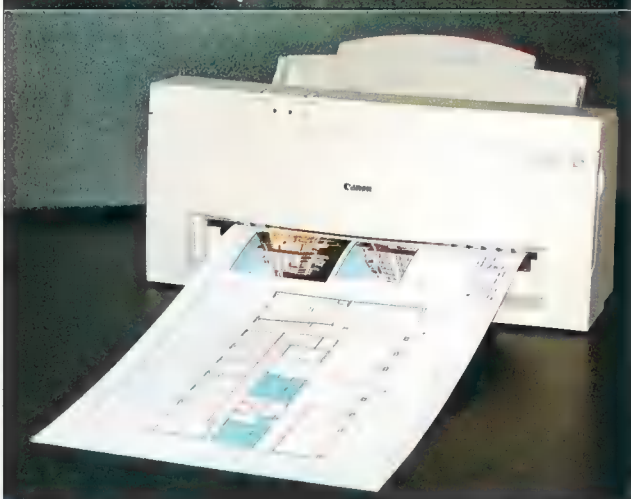
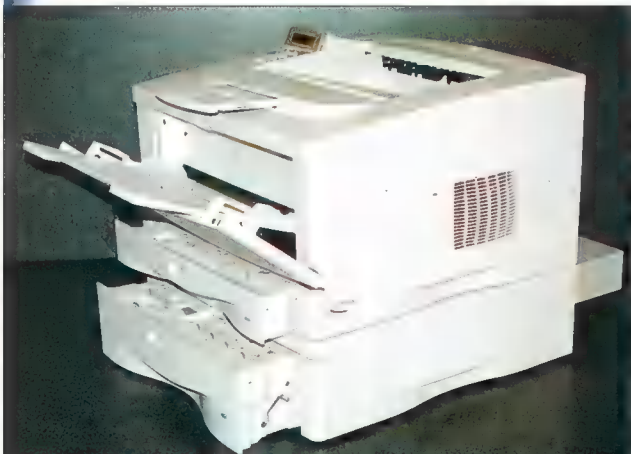
KÖRNYEZETVÉDELEM

Manapság nyugodtan elmondhatjuk, hogy egyetlen termék sem eladható, ha konstruktőrei nem tudják valahogy bizonyítani, hogy gyártmányuk csak minimális mértékben szennyezi a környezetet. Természetesen így van ez a tintasugaras nyomtatók esetében is, amelyek valóban csendesek, minimális energiát fogyasztanak (körülbelül 80 százalékkal kevesebbet, mint a mátrixnyomtatók), s még a bennük használt tintával sincs komolyabb gond. Elvileg az elhasznált nyomtatófejeket is újra fel lehet dolgozni, a probléma csupán annyi, hogy kellő érdekltség híján kevés helyen oldható meg a haszontalanná vált alkatrészek szervezett begyűjtése.

Azok a nyomtatók, amelyekben csak a tintát cseréljük (mint a piezo nyomtatók is), nyilván kevésbé szennyezik a környezetüket, mint azok, amelyekben a fejet is cseréljük a tintával együtt. Ma már különböző irodaszer-gyártó cégek némelyike a legtöbb tintasugaras nyomtatóhoz gyárt utántöltő készleteket, amelyekkel azokat a nyomtatókat is után tudjuk tölteni, amelyekben egyébként nyomtatófejet kellene cserélnünk. Egyes utántöltő rendszerekkel akár 12-szer is utántölthetjük nyomtatónk fejét.

Egyelőre ennyit a printerek világáról, a következő részben sorra vesszük a nyomtatási technológiákat, és elkezdjük a típusok ismertetését is.

Canon



CD-tartalom

Júniusi CD-mellékletünkön a hónap legnagyobbjának a Quake: 3 Arena demója számít, amit már szinte akkora várakozás övez a játékvilágban, mint például az új Star Wars filmet a filmszakmában (utóbbira egészen május 19-ig kellett várni, a teljes Q3A-ra még az id sem tudja meddig...). Érdekesnek ígérkezik a nosztalgikus Pirates! emlékeit idéző Corsairs is, valamint az új grafikai megvalósításairól elhíresült Expendable.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer nevű böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, amely a Utility/Internet/Netscape könyvtárban található. Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n levő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában levő olvas-sel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

EXPANDABLE

Rage Software/Akció

Az Expendable egy gyönyörű grafikájú 3D akciójáték, az E3-on is ezzel a ténnyel hívták fel magára mindenki figyelmét: a Matrox G400 videokártya environment mapping funkciója segítségével hi-



hetetlen látványt produkált a játék! A történet fontossága szinte elhanyagolható, nem ez lesz az Expendable legnagyobb ütőlapja: az úrgyalogság egyik katonájaként ledobnak minket egy idegen bolygóra, ahol magunkra maradunk a rengeteg ellenféllel szemben, egyedül brutális fegyverzerén-lunk segít a túlélésben.

MILLER TANK

Electrotech Multimedia/Akció

Egyszerű 3D akciójáték, amelyben egy több tonnás tankszörnyeteg gyomrába ülhettünk be, hogy eltöröljünk a föld színéről mindent, ami csak ránk támad. A grafika szép, az irányítás egyszerű, a fegyvereink kezdetben egy rakétavető és egy gyilkos ágyúcső, de később még rengeteg bónuszt összegyűjthetünk (pajzs, páncél, extra lövedékek, újabb fegyverek).

SPACE BUNNIES MUST DIE!

Take 2 Interactive/Akció

„Az űrből érkező vérengző nyulak megpróbálják elfoglalni a Földet! Ez a katasztrófa nem történhet meg, valamit valakinek tennie kell valamikor, de inkább minél előbb! A rettentés vadnyulakat csak Te kergetheted visz-

jón a nyár, ez sokaknak jót jelent, mindenk előtt sok szabadidőt, kellemes kikapcsolódást szinte minden téren. Ide természetesen beletartozik a számítógépes játékokkal való eltöltött szabadidő is. Régen a kiadók nagyon szerették játékaik megjelenését nyárra időzíteni, mert ilyenkor általában több figyelmet fordítottak a játékosok az efféle szórakozásra, mint évközben. Ma mindez már a múlté, a játékok megjelenése nem évszakfüggő, mondhatni nincs uborkaszezon sem.

szá oda, ahonnan előbújtak, a galaxis legeldugottabb sötét sarkába. Cselekedned kell! Itt az idő, az űrnyulaknak pusztulni kell!” – A vilá-
lág első Tomb Raider-paródiájának kerettörténetét olvashattuk...

STARSHOT

Infogrames/Akció

Aranyos 3D platformjáték, amelyben főhősünk egy cirkuszi akrobata, név szerint Starshot. Cirkuszunkat azonban elveszítettük, és egy idegen bolygóra keveredtünk. Feladatunk, hogy megtaláljuk a bolygón a rakétát, amely visszaröpít minket ■ világűrön keresztül saját cirkuszunkhoz.

STORM

Buka Entertainment/Akció

Az orosz fejlesztésű játékban 2351-et írunk, a történet középpontjában pedig ■ Galaxis Föderáció egyik bolygója áll. A planetát azok uralják, akik túlélték a legutolsó, 2117-es polgárháborút. Egy Veilen nevezetű kolónia azonban le kíván a bolygóra telepedni, és máris adott a konfliktus. A Storm egy Descent-klon, nagyon szép grafikával és kiemelkedő multiplayer lehetőségekkel.

QUAKE 3: ARENA

Activision/Akció

Itt van a nyakunkon minden idők legjobb játékainak a folytatása. Míg ■ Carmack által ígért folytatásból, a Trinityből nem lett semmi, ■ Quake 3-ból annál inkább, erről saját szemünkkel is meggyőződhetünk, ha a demót elindítjuk. Ellenfelek nincsenek, de ez a teljes verzióban is így lesz, hiszen ■ Quake 3-at csak és kizárólag multiplayer módra hegyezték ki. Ennek lehet

PATCHEK

Apache Havoc
Balls Of Steel v1.0 to v1.2 (Regisztrált)
Balls Of Steel v1.0 to v1.2 (Shareware)
Brian Lara's Cricket
Close Combat 3
Expendable
Fighter Squadron
Helicopter
Heretic 2 Enhancement pack 1
Heretic 2 Enhancement pack 2
Heretic 2 Enhancement pack 3
Lands of Lore 3
Myth
Nascar Revolution
Quest For Gory 5
Starsiege
Starsiege Tribes 1 to 1.4
Starsiege Tribes 1 to 1.4.1
Starsiege Tribes 1.3.12 to 1.4
Starsiege Tribes 1.3 to 1.4
Starsiege Tribes 1.4 to 1.4.1
Ultimate Race Pro
Unreal
Warzone 2100 1.01 Final English
Warzone 2100 update
Worms Armageddon



örülni, lehet nem örülni, ez van. A grafikát elnézve mindenki elismerően fűttenhet, a következő Quake-nemzedékre igazán kitettek magukért a fejlesztők, a játék szintizta technika. A demóhoz megjelent patchet felrakva némi extrához jutunk a játékkal kapcsolatban.

TOMB RAIDER II GOLD

Eidos Interactive/Akció

Az Unfinished Business mintájára a Tomb Raider második részének újabb kiadását tervezi az Eidos. Ebben a demóban az első szintet próbálhatjuk ki. Nagyon úgy tűnik,

JÁTEKOK

Játék címe	Futtatandó fájl	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Expendable	lakcio\expendable\setup.exe	Akcio	P133, 32 MB RAM	93 MB
Killer Tank	lakcio\killer_tank\setup.exe	Akcio	P233 MMX, 32 MB RAM, 3Dfx	46 MB
Quake 3: Arena	lakcio\quake3\q3test_1_05.exe	Akcio	P233, 64 MB RAM, OpenGL	44 MB
Space Bunnies Must Die	lakcio\space_bunnies_must_die\sbmdemo.exe	Akcio	P166, 32 MB RAM	51 MB
Starshot	lakcio\starshot\starshotdemo.exe	Akcio	P133, 16 MB RAM	17 MB
Starology	lakcio\starology\ssdemo.exe	Akcio	P166, 32 MB RAM	110 MB
Storm	lakcio\storm\stormdemo.exe	Akcio	P133, 32 MB RAM	25 MB
Tomb Raider 2 Gold	lakcio\tr2gold\tr2guk.exe	Akcio	P90, 16 MB RAM	15 MB
UEFA Champions League	lsport\uefa\setup.exe	Sport	P133, 16 MB RAM	39 MB
Corsairs	lstrat\corsairs\corsairs.gb.zip	Stratégia	P90, 16 MB RAM	81 MB
Heroes of Might and Magic III	lstrat\heroes\h3demo.exe	Stratégia	P133, 32 MB RAM	100 MB
Railroad Tycoon 2: The Second Century	lstrat\railroad2\secondcenturydemo.exe	Stratégia	P133, 16 MB RAM	80 MB
V-Rally	lszimul\vrally\vrallydemo.zip	Autó-szimulátor	P133, 16 MB RAM	31 MB

hogy Lara Croftból már soha nem lesz elég... Várjuk szeretettel a negyedik részt is!

STARSIEGE

Dynamix/Akcio

Remek multiplayer lehetőségekkel megáldott akciójáték. Egy hatalmas lépegető robotot irányíthatunk, annak teljes fegyverzetét is beállítva. A demóban lépésről lépésre megtanulhatjuk robotunk kontrollálását egy jól felépített tutorial segítségével, és a tanultakat rögtön ki is próbálhatjuk élesben!

CORSAIRS

Microids/Stratégia

Örülhetnek az idősebb játékosok, a Corsairs minden bizonnyal erős nosztalgikus élményeket fog bennük kelteni. A játék nagyszerű Pirates!-utánézés, természetesen a mai követelményeknek megfelelően kivitelezve. Mindamellett a játékosok fiatalabb korosztálya is örülhet, mert megismerheti azt az érzést (persze csak akkor, ha a játék hozni tudja mindazt a színvonalat, mint a Pirates! annak idején) – ami azokat töltötte el, akik játszottak valaha ezzel a történelmi jelentőségű játékkal. A játék lényege, hogy a Karib-tenger szigetvilágán (lehetőség van Madagaszkár környéki játékra is, esetleg az ausztr-



rál partvidék fosztogatására) hajózva kezdetben harminc matróz irányításával minél nagyobb vagyont harcoljunk össze, egy kalózhajó kapitányaként.

RAILROAD TYCOON 2: THE SECOND CENTURY

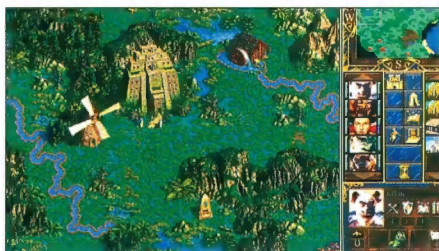
Gathering Of Developers / Stratégia

Megérkezett a tavalyi év végén megjelent Railroad Tycoon 2 kiegészítő lemezének demo változata. „második évszázad” alcímmel. A végleges verzióban 18 új kampányt oldhatunk meg, modernizált körülmények között, értjük ezalatt a XX. század vívmányait a vasúti közlekedés terén, az új épületeket és a közigazgatást. Az 1930-as évek elején kezdünk, és elmehetünk majd egészen 2040-ig a játékban. Jövőnézőnek sem utolsó...

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

3DO/Fantasy stratégia

Elérkezett a pillanat, hogy mindannyian leporoljuk kopottas páncélunk, kiélezzük csorba pengénk és újra átfussuk rojtosra olva-



sott varázskönyvünket. Miért is tanácsos ezeket az előkészületeket megtenni? Mert megérkezett a nagy sikerű Heroes of Might and Magic-sorozat harmadik epizódja, ami – mint az várható volt – minden eddiginél nagyobb, szebb és veszélyesebb mesevilágra kalauzol minket.

UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE

Eidos Interactive/Foci

Rengeteg fociprogram jelenik meg mostanában, de közülük csak kevés olyan van, amelyek valamilyen labdarúgó világeseményt dolgoznak fel. Arra hamar rájötték a játékkészítők, hogy jóval nagyobb keletje van azoknak a játékoknak, amelyek valamilyen „valóságartalommal” is rendelkeznek, így általában igyekeztek valamilyen torna kizárólagos jogát megszerezni. Az Electronic Arts eszmélt annak idején a leggyorsabban, a FIFA-val kötött

UTILITYK

Név

Hol található

Rövid leírás

ACTIVEMOVE

Utility|ActiveMovie

DIRECTX 6

Utility|DirectX

DRIVERS

Utility|Drivers

NETSCAPE 4.0

Utility|Internet|Netscape

GETRIGHT 3.2

Utility|Internet|Getr320.exe

GOZILLA

Utility|Internet|Gozilla.exe

MIRABILIS ICQ

Utility|Internet|icq98a130.exe

MIRC 6.4.1

Utility|Internet|Mirc541T.exe

QUICKTIME

Utility|Quicktime

TÖMÖRÍTŐ

Utility|Tömörítő

VIRUSKILTÓ

Utility|Vírusirtó

WINAMP

Utility|Winamp

szerződésük alapján ők ké-szíthették el a világbajnokság hivatalos focijátékát, a World Cupot, amelyet máig is a legjobbban tartanak a játékosok. Az Eidosnak más irányba kellett keresgálnie, így „akadtak össze” a másik nagy fociszervezettel, az UEFA-val és az általuk szervezett Bajnokok Ligájával, amely Európa legerősebb klubcsapatait tömöríti...

V RALLY

Infogrames

Új rally verseny, ezúttal az Infogramestől. Több, mint negyven pálya szerepel a végleges játékban, behálózva az egész világ összes egzotikus táját, de ezt már igen régóta megszokhattuk az efféle játékoktól. Most a demo segítségével mindenki megítheti, a V Rally elkészülte után felveszi-e a versenyt a legjobbakkal számító rally-autóversenyekkel vagy sem...



ZEDFAQ

avagy

„mit tegyek, ha...”

...a CD-műkötést sérült, megkarcolódott, előhírt?

A Posta néha igen mostohán bánik a postájaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azért nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postáládba beleerőszakolt, meggyújt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutatott cíket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezben, van-e DirectX-ed installálva: Ha van rá lehetőség, próbál ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-1351), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online” tudjunk segíteni.

...még nem kaptam meg az előfizetett újságot, amikor az újságomál már kapható?

Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-1351) és megoldjuk a problémát.

...a ZED régióbeli számlát szeretném megvonnál, amelyek már sem újságomál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

A gyűjteményből hiányzó, régióbeli számlákat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI., Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvételt.

...ezt szeretném, hogy az e-mailben küldött leveleimre minél előbb reagáljanak?

Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írd, ha valamelyik szerzőnek, akkor a <szerzo neve>@zed.hu-ra. Egyéb esetekben a pczed@zed.hu cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejártá után a további jogserű használatához regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ♦ A CD-n található programok tartalmaért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ♦ A CD tartalmát aktuális viruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkat a kiadó felelősséget nem vállal. ♦ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.

MASTERING

FOTÓ CD

PREMASTERING

SZÁLLÍTÁS

ÁLLUNK RENDELKEZÉSÉRE

- az év 365 napján •
- hét napon át hetente •
- a nap 24 órájában •

bármikor, amikor szüksége van ránk

KÜLÖNLEGES
FORMÁJÚ
CD-K

NYOMTATVÁNYOK

GRAPHIC
MASTERING

KARTON-
TASAKOK



AUDIO CD

KÜLÖNLEGESSÉGEK

CD-I

A MAGAZIN CD-MELLÉKLETÉT KÉSZÍTETTE

**FERMATA a. s.
ZÁRUBOVA 1678
250 88 CELÁKOVICE
CSEH KÖZTÁRSASÁG**

PAPÍRTASAKOK

EZÜST CD

MULTIPACKS

**Tel.: +420 202 892 255
Fax: +420 202 892 256
E-mail: cdf@fermata.cz
<http://www.fermata.cz>**

ÖTSZÍN-
NYOMÁSÚ CD

CD EXTRA

DIGIPACKS

CD-ROM

FÓLIÁZÁS

CD-VÉDELEM

ARANY CD

VIDEO CD

ZED EXTRA 2

DUPLA CD-MELLÉKLETTEL

STAR WARS JÁTÉKOK A-Z-IG

Elakadtál egy játékban?
Segítségre van szükséged?
Nem találsz egy cheat kódot?

200 oldalon minden, amit
kértetek a legjobb PC-s
játékokról. Részletes végig-
játszások, 50 oldalnyi cheat
és titkos kód!

Akció - Half-Life
Kaland - Grim Fandango
Stratégia - Commandos
Szerepjáték - Baldur's Gate,
Return to Krondor

- Taktikák, stratégiák
Magyarország legjobb
játékosaitól
- A Starcraft- és
Brood War-sztori
- Multiplayer játékmódok
- Battle.net, Ladder
- Titkos pályák
- A trilógia teljes,
részletes végigjátszása
- Unfinished Business
- Interjú Lara modelljével
- A Tomb Raider-mozifilm
részletei
- Kulisszatitkok

STARCRRAFT
TOMB RAIDER

TELJES JÁTÉK A CD-N:
BATTLE ISLE 2

Amit itt nem találsz meg, az nem is létezik...

Hamarosan megjelenik!

Keress az újságárusoknál és a könyvesboltokban!

Csekken, postai utalványon vagy utánvétellel már most megrendelhető a szerkesztőség címen.

ISSN 1417-9600

19



3 771417 930006